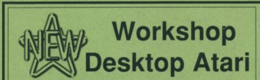
ATARI magazin

2 März/April '93 3. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Workshop Desktop Atari

* NEU * NEU *

GEM'Y

Mega-Font-Texter 2.06

Quick Ecke: Druckerausgabe mit BPUT

Das Computernetz INTERNET

Aktuelles

Lode Runner Tool Disk

Dracula - The Count

Sound-Monitor

Speed Fox

Deluxe Invaders



Kommunikationsecke

Workshops

GTIA Magic

TextPro+

Waseo Publisher



NEU: Grafik einbinden mit TextPro



Spezialitäten für Ihren XL/XE

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

MEGA-FONT-TEXTER

Wer seine Bilder mit schönen Schriften verzieren will, dem wird die übliche 8x8-Pixelmatrix der Standardfonts bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega-Font-Texter.

Dieses Programm arbeitet mit größeren Fonts, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print Shop - Zeichensätze haben! Und das Tollste: Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei!

Weiteres Plus: Man kann die Fonts auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivstellung und Hohl (Outline) selbstverständlich.

Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Fonts, Konver-tierprogramme in Turbo-Basic und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Wer seine Bilder eindrucksvoll beschriften will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 182 **DM 29,80**

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels 'LOGICAL', das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich.

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen; DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170 **DM 29,80**

Bärenstarke Programme

Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die beigelegte Postkarte

Beachten Sie auch die neuen Produktinformationen

Power per Post - Postfach 1640 - 7518 Bretten

MINESWEEPER

Neues von Harald Schönfeld präsentiert Power Per Post mit dem vorliegenden Spiel. Es handelt sich hierbei um einen Brainkiller, der dieses Wort mehrals verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt.

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann umdreht. Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor: Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tja und so muß man eben die Levels schaffen.

Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkiller ist, der zudem sehr sehr sehr sehr motiviert.

Best.-Nr. AT 222 **DM 16,-**

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Leveln Ihre Run and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde.

Achja, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab...

Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level.

Der eigene Roboter ist farbenprächtig und sehr gut animiert, was man von den schleimigen, grünen Monstern nicht behaupten kann...

Das Spiel macht eigentlich irren Spass. Fans von Run-and-Jump Games werden von diesem Spiel sicherlich begeistert sein.

Best.-Nr. AT 199 **DM 29,80**

Lieber Atari Freund,

es ist kaum zu glauben wie schnell die Zeit vergeht.

Es sind bereits wieder 2 Monate im neuen Jahr verstrichen, und Sie warten bestimmt schon auf das neue ATARI magazin.

Zunächst möchte ich aber auf einige Probleme hinweisen, die wir in Zukunft zu erwarten haben.

Die Post schlägt zu !!!

Die Post schlägt gleich zweimal zu, und ohne Konkurrenz ist dies auch leicht möglich. Ab 1. April (und dies ist leider kein Aprilscherz) gibt es nicht nur keine Drucksache mehr, sondern auch das restliche Angebot der Post zeichnet sich durch enorme Preiserhöhungen aus. Von dem Chaos, das die neuen 5-stelligen Postleitzahlen demnächst verursachen, möchte ich heute gar nicht reden.

Aber dies ist noch nicht alles, was die Politiker für uns Bürger auf Ihrem Plan stehen haben. Jeden Tag hört man von neuen interessanten Abgaben.

Dies bedeutet, es wird immer enger - für uns alle!

Deshalb haben wir eine große Bitte an Sie! Damit unser Team auch weiterhin seine Arbeit in die Atari's stecken kann, sollten Sie von unserem Neujahrspaket, das wir einige Zeit verlängert haben, unbedingt Gebrauch machen.

Wir hoffen immer noch, daß sich das Motto "Leben und Leben lassen" als richtig erweist.

Nutzen Sie das Sparangebot!!!

Das beste Beispiel ist eben unser Neujahrspaket. Anstatt alle Preise zu erhöhen, bieten wir Ihnen ein absolutes Sparangebot an.

Solche Angebote sind aber nur möglich, wenn alle User (und ich meine wirklich alle User) dieses Angebot nutzen, ansonsten wird es in Zukunft noch enger.

Aber genug damit, genießen Sie jetzt erst einmal die neueste Ausgabe des ATARI magazins.

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Leider erscheint diese Ausgabe 7 Tage später als geplant. Ein Virus (kein Computervirus) hat mich kurz vor Fertigstellung über eine Woche an das Bett gefesselt.

INHALT



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
7518 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Wie schon im Vorwort erwähnt, machen auch Sie aktiv mit!!!

Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Invasion

$5cea,b Lives

Ixion

$a1 Lives

Jumpman

$30f0 Lives

Jinks

$bc12 -> $4c, $27, $b2 unsterblich

Jungle Hunt

$2c Lives

Jump

$801f Lives

Kaboom

$90 Lives

Karateka

$b6 Energy

$b7 Feindenergie

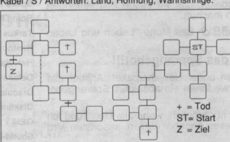
$be5 -> $a5 unsterblich

$bf8 -> $f0

Gegner bei erstem Schlag tot.

Future Nightmare

S / S / untersuche Radio / spiele Kassette / zerstöre Radio / nimm Kabel / N / W / W / S / S / W / W / W / toete Mutanten / renne N / W / H / N / untersuche Leichen / nimm Brief / lese Brief / S / W / untersuche Tür / benutze Kabel / S / Antworten: Land, Hoffnung, Wahnsinnige.



SATAN

Man startet an der Eingangspforte. Von dort aus geht man nach Norden, untersucht dort die Pforte und nimmt das dort entdeckte Kreuz an sich. Dann geht man nach Norden, zweimal nach Osten, nach Norden und untersucht an dieser Stelle das Grab und nimmt die Plakette, die man so entdeckt. Dann geht's nach Westen und Süden, wo man den Grabstein untersucht und anschließend gräbt. Die Kette nimmt man und geht zweimal nach Westen, zweimal nach Norden und nach Westen, um dort das Grab zu untersuchen. Man nimmt den spitzen Holzpflock und geht nach Süden, dort untersucht man das Grab und nimmt das Messer. Nun geht's nach Norden, zweimal nach Osten und zweimal nach Norden. Man untersucht den Kerzenständer, nimmt diesen, geht nach Norden und wirft den Kerzenständer. Das Unheil ist nun beseitigt.

Zimm.2
Zimm.1
Gruft
u.Gr.1 – Wegga. – Grab 8
u.Gr.2 – Kreuz. – Grab 5 – Grab 6 – Grab 7
Grab 1 – Grab 2 – Grab 3 – Grab 4
Gang
Einga.

ATARI magazin - Games Guide

Kleine Hilfen zu UNRIAGH I

Vor dem Ausführen eines Befehls, wird die jeweils erwünschte Option eingegeben (z.B. Suchen) und mittels Pfeil (Joystick und Feuerknopf) an dem angeklickten Gegenstand ausgeführt, bis man sie ändert.

Rechts neben der Ausführungsoption wird angezeigt, was die linke Hand trägt. Das kann ein Schild, ein Bogen, ein Schlüssel und div. andere Dinge sein, die nicht alle sinnvoll sind. Oben rechts wird, unter Waffe, angezeigt, was die rechte Hand trägt.

Um etwas in die Hand zu nehmen, drückt man die Leertaste und kommt ins Inventarmenü. "Benutzen" eingeben und die jeweilige Zahl mit RETURN eingeben. Waffen, mit Ausnahme des Bogens, erscheinen in der rechten, Schild, Bogen und diverse Kleinteile in der linken Hand.

Bevor man etwas öffnen kann, muß man einen Schlüssel oder ein Zaubermittel in der linken Hand haben.

Zaubermittel entstehen durch einen Gegenstand in der linken Hand und dem dazugehörigen Zauberwort (Magie).

Jeder zerschlagene Gegenstand ist unwiederbringlich zerstört.

Mit "Gehen" gelangt man in neue Räume, wobei die Richtung, in die man in den Raum blickt, oben rechts mit einem kleinen Kompass angezeigt wird.

Der untere Bildrand ist ebenfalls eine Tür - meistens die Tür, durch die man eingetreten ist. Ausnahmen bilden Räume mit mehreren Ausgängen, dann immer auf den Kompass achten.

Nicht alle im Raum zu findenden Gegenstände sind auf dem Bild dargestellt. Da liegt z.B. ein Messer in einem Busch, ein Schlüssel unter einem Kissen, ein Zweihänder im Höhlengestein, sind Geheimtüren in den Wänden, aber auch Fallen an allen möglichen Stellen aufgestellt. Daher ist es sinnvoll, jederzeit ein Schild zu tragen - vor allem beim Betreten von Räumen, denn manchmal sind sie nicht unbewohnt.

So, nun ist aber schon fast zu viel gesagt. Alles andere sollten Sie selbst herausbekommen; daß manche Tränke nicht so gut sind, welche Farbe sie haben, daß der Werwolf Angst vor Silber hat, daß, bleibt man zu lange in den Räumen, unsichtbare Schattengeister kommen und der Helm des Todes...

Schlüssel:

S1: grün unter dem Stuhl im Kerker

S2: gold in der Küche auf dem Faß

S3: blau im Schrankraum in einem Beutel

S4: schwarz unter dem Kopfkissen im ersten Raum

S5: silber im rechten Auge des Totenschädels

Tränke und Mittel:

Karaffe rot: + Stärke
Flasche rot: - Stärke
Karaffe grün: - Leben
Flasche grün: + Leben
Karaffe klar: neutral
Flasche klar: - Leben
Stuhl: + Leben
Pornoheft: - Leben + Stärke
Quelle: + Leben
See: - Leben
Brei: - Leben

Zaubermittel:

M1: Mantel und "INTRANI"

M2: Schädel und "ARGONIA"

M3: Lampe und "ZARKJI"

M4: Kristall und "TIRANI"

Wissenswertes:

1. Den Troll mit dem Käse beruhigen.

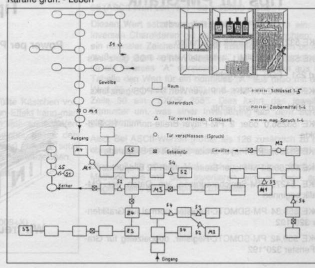
2. Der Werwolf scheut das Silbermesser.

3. Unriagh stirbt mit "TIRANI" oder mit Wasser (er ist ja aus Natrium).

4. Den magischen Helm sollte man besser zerschlagen.

5. Das Zuschlagen der Tür des Raumes hinter dem Schrank, kann durch Ablegen eines Steines verhindert werden.

6. Sollte man in die Grube im Goldraum gefallen sein, kommt man mit der Rolle Seil wieder heraus.



Tips und Tricks

POKE 702,X X=0 Kleinbuchstaben
X=64 Großbuchstaben
X=128 Grafikzeichen

Mit den nachfolgenden POKEs läßt sich die Tastatur steuern. Es können nur die gepoketen Buchstabenarten eingegeben werden.

POKE 731,1 Tastenklick aus

POKE 731,0 Tastenklick an

POKE 566,158 BREAK gesperrt

POKE 703,4 Textfenster in Gr.0

POKE 703,24 Textfenster aus

PEEK(53775) 250 Nix gedrückt

251 Taste gedrückt

247 Shift gedrückt

243 Shift + Taste gedrückt

Sonstige Tips und Tricks:

PEEK(53770) Zufallszahl zwischen 0 und 255

X=USR(58484) Warmstart

X=USR(58487) Kaltstart

OPEN #n,4,0,"D:FILNAME.EXT"

X=USR(5576) DOS-L in BASIC

Tips für PM-Grafik

von Jörg Reichardt

POKE 53277,3 PM-Grafik einschalten

POKE 53252-255 PM-1.-4. Missle/Wert 0 - POS. ganz links

Wert 251 - POS. ganz rechts

POKE 53248-251 PM-1.-4. Player/Wert 0 - POS ganz links

Wert 251 - POS. ganz rechts

POKE 53256,0 oder 2 PM-Player-Breite-normal 16 Bildpunkte

POKE 53256,1 PM-Player-Breite-doppelt 32 Bildpunkte

POKE 53266,3 PM-Player-Breite-vierfach 72 Bildpunkte

POKE 54279 PM-Speicheradresse, wo Daten der PM-Grafik beginnen

POKE 559,34 PM-SDMCTL-Register, normal für Grafikfenster 320*192

POKE 559,42 PM-SDMCTL-Register, doppelzeilig für Grafik-Fenster 320*192

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

POKE 559,0 keine Bildschirmausgabe - 1/3 schnellere Rechenzeit

POKE 623,4 PM - alle hinter der Grafik

POKE 623,1 PM - alle vor der Grafik

POKE 623,2 PM-1.+2.Player vor / 3.+4. hinter der Grafik

TIPS & TRICKS

von Frederik Holst

In den nächsten Ausgaben des ATARImagazins will ich auf die Textausgabe in den Grafikmodi eingehen. Nun werden zwar einige sagen "Warum denn Textausgabe? Ich habe dafür doch den TEXT-Befehl in Turbo-Basic!". Das ist natürlich richtig. Die Frage ist sogar noch berechtigter, wenn ich nun sage, daß ich für diese Textausgabe auch Turbo-Basic verwenden will. Jedoch will ich einen Weg benutzen, der zwar nicht so schön, schnell und elegant ist wie der TEXT-Befehl, der es aber nachher immerhin möglich macht 80 Zeichen auf einem Graphics 8 Bildschirm darzustellen!!! Dies kann der TEXT-Befehl nämlich nicht.

Doch fangen wir mit der grauen Theorie an: Wie jeder weiß, ist ein Zeichensatz aus 128 verschiedenen Bitmustern aufgebaut. Jeder von ihnen stellt ein Zeichen dar. Das Bitmuster des Ausrufezeichen sieht so aus:

00011000

00011000

00011000

00011000

00000000

00000000

00011000

00011000

Stellt man sich die Einsen als ausgefüllte Kästchen vor, so entsteht ein Ausrufezeichen. Diesen Effekt kann man sich zu Nutzen machen, indem man den ersten Wert irgendwo in den GR.8 Bildschirmspeicher poket, den zweiten genau eine Zeile (40 Byte weiter) darunter setzt usw. Dann entsteht an dieser Stelle ein Ausrufezeichen.

Ein Programm dazu könnte so aussehen:

```
10 GRAPHICS 8
20 FOR X=0 TO 7
30 POKE DPEEK(88)+X*40,PEEK($E008+X)
40 NEXT X
50 END
```

Wenn man sich alle Zeichen ansehen will, erweitert man das Programm um folgende Zeilen:

```
15 FOR Y=0 TO 312 STEP 8
45 NEXT Y
```

Außerdem muß hinter das X*40 ein +Y eingefügt werden, daß $E008 in $E000+Y+X geändert werden.

Nun sehen Sie die erste Zeile mit dem Zeichensatz des XL gefüllt. Der Schritt zur Eingabe eines ganzen Strings ist nun nicht mehr schwer. Das einzige, was außer der Positionierung auf dem Screen noch zu erledigen ist, ist die Umrechnung vom ASCII Wert in die Zeichensatzposition. Glücklicherweise entspricht die Anordnung innerhalb des Zeichensatzes der des internen Bildschirmcodes. Dafür gibt es folgende Umrechnungs-Tabellen

Umwandlung von ASCII Werten in internen Code

0 - 31 ASCII plus 64

32 - 95 ASCII minus 32

96 - 127 bleibt unverändert.

Umwandlung von internen Code in ASCII

0 - 63 interner Code plus 32

64 - 95 interner Code minus 64

96 - 127 bleibt unverändert.

Will man nun also den Buchstaben "A" auf dem Bildschirm darstellen, so rechnet man folgendes:

65 (ASCII Wert von "A") - 32 + $E000 = $E021

Diesen Wert setzt man dann in das Programm ein. Bei inversen Charakteren gilt es folgendes zu beachten: Da ein normaler Zeichensatz keine inversen Zeichen besitzt, muß man diese selbst "herstellen". Will man beispielsweise ein inverses "A" darstellen, so rechnet man aus der Tabelle den Wert für ein normales "A" aus (also mit dem Wert 65 und nicht mit 193) und setzt an das Ende von Zeile 30 ein "EXOR 255". Dies kehrt das jeweilige Bitmuster um, was einer Invertierung auf dem Screen gleichkommt.

Also: Bei ASCII-Werten größer als 128 zusätzlich zu den oben angegebenen Werten immer noch 128 abziehen!

Dies soll für dieses Mal reichen. Mit einer ähnlichen Methode wie mit dem Invertieren wird es dann auch möglich sein, 80 Zeichen darzustellen.

Tips & Tricks zu Grafik-FORTH Teil II

Herzlich willkommen zum 2. Teil der neuen Serie. Das heutige Thema ist das Eingeben und Speichern von Zahlenkolonnen. Wenn beispielsweise eine statistische Erhebung über das Durchschnittsalter einer Gruppe von 25 Personen gemacht wird, ist es unsinnig alle diese Alterswerte auf dem Stack zu belassen. Der Stack dient der "Kommunikation" zwischen den einzelnen Wörtern und nicht als Datenfeld!

Nur mit äußerst komplizierten und sehr schwer verständlichen Methoden, die zudem vom Lösen der eigentlichen Aufgabe abhalten, kann auf Stackwerte zugegriffen werden, die z.B. an 10. oder 15. Stelle liegen. Es gäbe monströse Programme mit einer sehr schlechten Performance, wenn der Stack als Datenfeld mißbraucht würde.

Viel geeigneter für solche Aufgaben sind Arrays. Arrays sind Speicherbereiche, die für Daten reserviert wurden und bei denen der Zugriff auf jedes Element sehr einfach möglich ist. In BASIC werden Arrays mit dem DIM-Befehl erzeugt:

```
10 DIM A(100),B(10,20)
```

Zahleneingabe

Die Eingabe der einzelnen Alterswerte erfolgt diesmal nicht, wie sonst als Zahlenkolonne über den Stack, sondern ähnlich wie in BASIC mit dem INPUT-Befehl. In FORTH gibt es kein Wort zum direkten Einlesen von Zahlen. Vielmehr gibt es die Wörter **EXPECT** (a # --) und **(NUMBER)** (d1 a1 -- d2 a2). **EXPECT** liest # Zeichen ein und speichert sie ab Adresse a im Speicher. **(NUMBER)**, ein Bestandteil von **NUMBER**, wandelt eine ab Adresse a1+1 stehende Zeichenkette in eine doppeltgenaue Zahl um. a2 ist die Adresse des ersten Zeichens, das nicht mehr umgewandelt werden kann.

Durchschnitt

Bevor wir mit dem eigentlichen Programmieren anfangen, überlegen wir uns zuerst genau, WAS das Programm leisten soll; zur Beschreibung unserer Gedanken benutzen wir eine FORTH ähnliche Sprache:

```
: DURCHSCHNITT  ( -- Durchschnitt)
  ALTER EINLESEN  SUMME ANZAHL / ;
```

ALTER definieren wir als ein Zahlenarray für 25 Werte plus einem Längenbyte:

```
TBL ALTER   25  DUP 1+ ALLOT  ALTER C!
```

Im ersten Byte steht, wie bei FORTH üblich, die Längenangabe. So kann man mit **COUNT** (a -- a+1 #) arbeiten. **COUNT** ändert die Adresse a eines Arrays, dessen Länge in seinem ersten Byte gespeichert ist und fügt das Längenbyte hinzu.

EINLESEN (a --) liest die Alterswerte ein:

```
: EINLESEN  ( a -- )
  COUNT 0 DO
     ." Geben Sie das Alter von Person " I . ." ein: "
3 INPUT OVER I + C!
  LOOP ;
```

SUMME (a -- Summe) rechnet alle Alterswerte zusammen, denn der Durchschnitt (für Experten: das arithmetische Mittel) wird ja bekanntlich nach der Formel:

$$\text{Durchschnitt} = \frac{\text{Summe aller Alterswerte}}{\text{Anzahl der Personen}}$$

berechnet.

Die Definition von **SUMME** lautet:

```
: SUMME  ( a -- Summe)
  COUNT  0 SWAP  0 DO
    OVER I + C@ +
  LOOP SWAP DROP ;
```

Durch **OVER I +** wird, wie bei **EINLESEN**, die Adresse des **I**-ten Alterswertes berechnet.

ANZAHL (a -- Anzahl) ist sehr einfach zu definieren, da die Anzahl der Werte im ersten Byte von ALTER gespeichert ist:

```
: ANZAHL  ( a -- Anzahl)
  C@ ;
```

Weder in der Definition von **EINLESEN** oder der von **SUMME** noch der von **ANZAHL** taucht das Wort ALTER auf. Es wird immer über seine auf dem Stack liegende Adresse a Bezug darauf genommen. Deshalb braucht **ALTER** auch nicht in der Definition von **DURCHSCHNITT** zu stehen:

```
: DURCHSCHNITT  ( a -- Durchschnitt)
  DUP EINLESEN ( a -- a)
  DUP SUMME ( a -- a Summe)
   SWAP ( a Summe -- Summe a)
  ANZAHL ( Summe a -- Summe Anzahl)
  / ( Summe Anzahl -- Durchschnitt) ;
```

In der Definition von **EINLESEN** steht **3 INPUT. INPUT** liest eine Zahl, die über die Tastatur eingeben wird, ein. 3 gibt die maximale Anzahl der Ziffern, aus der die Zahl bestehen kann, an. INPUT ist kein Wort des Standard-FORTH-Vokabulars. Ich habe es in 3 Versionen geschrieben, welche Sie benutzen ist Ihnen nach belieben freigestellt.

Version I arbeitet mit **(NUMBER)**. Es wird zuerst eine Zeichenkette eingelesen und danach wird überprüft, ob es sich dabei um eine Zahl handelt. Wenn keine gültige

Zahl eingegeben wurde, wird eine Fehlermeldung ausgegeben, und es wird erneut ein Zeichenkette eingelesen. Ansonsten wird die Zahl auf den Stack gelegt.

Version II prüft jedes Zeichen, das eingegeben wird, direkt. Ungültige Zeichen werden nicht angenommen. Jede gültige Ziffer wird zu den anderen **DAZU**addiert. Die Schwierigkeit beim Schreiben dieser Version war, zu verhindern, daß der Benutzer nur <RETURN> eingibt, anstatt eine Zahl und ein <RETURN> einzugeben.

Version III steuert die Eingabe der gültigen Tasten mit Hilfe des Betriebssystems. Es gibt eine Tabelle, Systemtastaturtabelle genannt, die bestimmt, welche Tasten benutzt werden können. Diese Tabelle liegt ab Adresse 64337 im Speicher und ist 192 Bytes lang. Sie besteht aus drei 64-Byte großen Teilen:

- Teil 1: normale Tasten (Buchstaben=Kleinbuchstaben)
- Teil 2: "geSHIFTete" Tasten
- Teil 3: CONTROL-Tasten

Die Speicherstellen 121 und 122, auch "KEYDEF" genannt, sind die Zeiger auf die Tastaturtabelle. Wenn man sich eine eigene Tastaturtabelle erstellt und deren Adresse in KEYDEF speichert, kann man selber bestimmen welche Tasten zugelassen werden. Genau dieses wurde bei der 3. Version von INPUT gemacht. Das Wort ERLAUBT erlaubt jeweils eine Taste, die benutzt werden kann. Auch hier ist zu beachten, daß <RETURN> erst erlaubt (155 :KEYDEF 12 + C!) werden darf, wenn schon eine Ziffer eingelesen wurde. Diese Version von INPUT arbeitet nur richtig, wenn die dezimale Zahlenbasis gewählt wurde.

Das Programm

Mit **3 LOAD** läßt sich das Programm laden.

ALTER DURCHSCHNITT

startet es.

Es darf natürlich immer nur eine **INPUT**-Version benutzt werden. Die Backslashs (<SHIFT>+<+>) in SCR# 3 verhindern die Ausführung des Codes hinter sich. Wenn also eine andere INPUT-Version benutzt werden soll, tauscht man einfach die Backslashs aus. Löschen Sie beispielsweise den Backslash am Anfang der 5. Zeile und schreiben Sie einen am Anfang der 4. Zeile. Wenn die Wörter schon einmal geladen wurden, muß man sie mit **FORGET FOLGEII** löschen. Danach kann man erst eine andere Version laden. Viel Spaß beim Ausprobieren.

Rainer Hansen

```
SCR# 3
0 \ Folge II: Durchschnittsalter, Ladeblock               RAI 30.12.1992
1 FORTH DEFINITIONS
2 DECIMAL
3 : FOLGEII ;
4   1 VM LOAD \ gewaehlte INPUT-Version
5 \ 2 VM LOAD \ nicht gewaehlte INPUT-Version
6 \ 3 VM LOAD \ nicht gewaehlte INPUT-Version
7 5 VM LOAD
8 ♥
9
A
B
C
D
E
F

SCR# 4
0 \ Folge II: INPUT, Version I                            RAI 30.12.1992
1 FORTH DEFINITIONS
2 DECIMAL
3 : INPUT  ( #Ziffern -- n)
4    BEGIN  DUP
5    PAD SWAP 1+ EXPECT  0 0 PAD 1- (NUMBER)
6    PAD = WHILE  ." Fehler - keine Zahl wurde eingegeben!"  CR
7       DROP DROP
8    REPEAT DROP SWAP DROP ;
9 ♥
A
B
C
D
E
F

SCR# 5
0 \ Folge II: INPUT, Version II                           RAI 02.01.1993
1 FORTH DEFINITIONS
2 DECIMAL
3 CODE GETKEY  \ ( -- c)  wie "GET KEY"  in TURBO-BASIC
4   XSAVE STX, 58404 @ 1+ JSR, PHA, 0 # LDA, XSAVE LDX,
5   PUSH JMP, C;
6 : DAZU  ( n1 Ziffer -- n2)
7    SWAP BASE @ * + ;
8 : INPUT  ( #Ziffern -- n)
9   0 SWAP 0 DO
A      0 0 BEGIN   DROP DROP GETKEY  DUP  DUP 155 = IF   I
B         ELSE   BASE @ DIGIT   THEN   UNTIL
C      SWAP EMIT
D      DUP 155 = IF   DROP LEAVE   ELSE   DAZU   THEN
E    LOOP ;
F ♥

SCR# 6
0 \ Folge II: INPUT, Version III                          RAI 02.01.1993
1 FORTH DEFINITIONS
2 DECIMAL
3 128 CONSTANT NOT-USED
4 121 @ CONSTANT SYSTBL
5 TBL :KEYDEF 192 ALLOT
6 : INIT   :KEYDEF 192 NOT-USED FILL ;
7 INIT
8 : ERLAUBT  \ Compilation: ( ( -- )
9    32 WORD HERE 1+ C@   192 0 DO
A       DUP SYSTBL I + C@ = IF  I LEAVE  THEN
B    LOOP  :KEYDEF + C! ;
C ERLAUBT 0  ERLAUBT 1  ERLAUBT 2  ERLAUBT 3  ERLAUBT 4
D ERLAUBT 5  ERLAUBT 6  ERLAUBT 7  ERLAUBT 8  ERLAUBT 9
E -->
F

SCR# 7
0 \ Folge II: INPUT, Version III                          RAI 02.01.1993
1 CODE GETKEY  \ ( -- c)  wie "GET KEY"  in TURBO-BASIC
2   XSAVE STX, 58404 @ 1+ JSR, PHA, 0 # LDA, XSAVE LDX,
3   PUSH JMP, C;
4 : INPUT  ( #Ziffern -- n )
5    121 @ >R  :KEYDEF 121 !
6    GETKEY  DUP EMIT  PAD C!  155 :KEYDEF 12 + C!
7    PAD 1+ SWAP EXPECT   0 0 PAD 1- (NUMBER) DROP DROP
8    R> 121 !  128 :KEYDEF 12 + C! ;
9 ♥
A
B
C
D
E
F

SCR# 8
0 \ Folge II: Durchschnitt                                RAI 02.01.1993
1 TBL ALTER  25  DUP 1+ ALLOT  ALTER C!
2 : EINLESEN  ( a -- )
3    COUNT 0 DO   ." Geben Sie das Alter von Person " I 1+ .
4       ." ein: " 2 INPUT  OVER I + C!   LOOP  DROP ;
5 : SUMME  ( a -- Summe)
6    COUNT  0 SWAP  0 DO   OVER I + C@ +   LOOP SWAP DROP ;
7 : ANZAHL  ( a -- Anzahl)
8    C@ ;
9 : DURCHSCHNITT  ( a -- Durchschnitt)
A    DUP EINLESEN   DUP SUMME SWAP ANZAHL / ;
B ♥
C
D
E
F
```

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

LESERFRAGEN

Mittlerweile sind wieder einige Leserfragen eingetroffen. Hier die Antworten darauf:

Rainer Muth aus Heilbronn fragt:

1) Wie kann ich eigene Fonts (9 Sekt.) in Basic oder Turbo-Basic einbauen?

Antwort: Mit folgendem kleinen Programm:

```
10 POKE 106,PEEK(106)-8
20 GRAPHICS 0
30 OPEN #1,4,0,"D:FONTNAME.EXT"
40 FOR I=0 TO 1023
50 GET #1,D
60 POKE PEEK(106)*256+I,D
70 NEXT I
80 CLOSE #1
90 POKE 756,PEEK(106)
```

Bei höheren Grafikstufen muß vom Wert in Speicherzelle 106 entsprechend mehr abgezogen werden. Bei GRAPHICS 7 muß es schon -16 heißen, bei GRAPHICS 8 sogar -32.

2) Wie kann ich Maschinensprache oder Assembler lernen und mit welcher Software programmieren?

Antwort: Dazu braucht man entsprechende Literatur und einen Makroassembler. Zu empfehlen ist "Das Assemblerbuch" von Peter Finzel und



der "ATMAS II - Makroassembler" oder der "Makroassembler 130 XE+" von Torsten Karwoth.

3) Für was kann man die RAMDisk einsetzen und wie funktioniert sie?

Antwort: Die RAMDisk funktioniert wie ein Laufwerk auf Softwarebasis. Mit ihr ist die Nutzung von den über 64 k hinausgehenden Speicherbereichen als Datenspeicherzone möglich.

4) Sind Lazy-Finger-Disketten PDs?

Anwort: Nein.

5) Gibt es Unterschiede zwischen einem 1029 Drucker von ATARI und einem EPSON-kompatiblen Drucker in der Steuerung?

Antwort: Ja, beide Drucker haben einen völlig unterschiedlichen Steuersatz.

Turbo-Link PC/XL

Peter Satoris aus Schwerte will wissen, was sich mit dem Turbo-Link PC/XL für Möglichkeiten ergeben und ob sich damit der nutzbare Speicher für seinen ATARI-Rechner erhöht.

Antwort: Mit dem Turbo-Link ist ein Datenaustausch zwischem dem PC und dem XL/XE möglich, z. B. können ASCII-Texte ausgetauscht und auf beiden Rechnern weiter bearbeitet werden. Außerdem kann man mit Hilfe der Software ein Laufwerk für den XL/XE, einen 64 kB-Druckerpuffer simulieren und die Möglichkeit zur Datenfernübertragung nutzen. Eine Erweiterung des Arbeitsspeichers des XL/XEs ist aber damit nicht machbar.

Und ich kann nur nochmals sagen, daß diejenigen, die Rückporto beilegen, bevorzugt behandelt werden. Alle anderen müssen sich auf eine längere Wartezeit einrichten.

Bis demnächst an gleicher Stelle!

Good Byte!

Thorsten Helbing

S.A.M.

Thomas Herscheid, 5060 Berg. Gladbach 2 fragt:

- Hat die SAM Budget Tabellenkalkulation eine Drucker Option?

- Welche SAM Programme kann der Patcher tauglich machen in bezug auf den ATARI 1029 Drucker?

- Gibt es für SAM bzw. für die Zusatzprogramme ein Handbuch?

Antwort: SAM Budget kann die erstellten Tabellen sowohl auf den ATARI Druckern, als auch auf Epson Druckern ausgeben. Bei Epson Druckern können sogar bis zu 160 Zeichen pro Tabellenzeile gedruckt werden. Da die Steuercodes für verschiedene Drucker in einem ASCII-File gespeichert sind, kann bei SAM Budget praktisch auch jeder andere Drucker benutzt werden.\MS

SAM Budget und SAM Designer sind von Haus aus Epson- und ATARI kompatibel. Die Memobox kann durch den Patcher komplett an ATARI Drucker angepaßt werden. SAM Texter kann ebenfalls angepaßt werden, allerdings können direkt keine Umlaute und natürlich keine Fettschrift benutzt werden. Jedoch gibt es ein Accessory, mit dem man SAM Texter Files vom SAM Desktop aus ausdrucken kann. Damit können dann auch Umlaute auf dem ATARI 1029 usw. ausgedruckt werden.

Bei Kauf der diversen Disketten erhalten Sie natürlich jeweils ein 10 bis 20 seitiges Handuch zu der jeweiligen Diskette.

Leerzeilen

Helmut Wentzel, Volksdorfer Damm 185, 2000 Hamburg 67:

Bereits vor längerer Zeit habe ich mir das komplette SAM Paket zugelegt. Leider leidet mein Vergnügen an der Dateiverwaltung doch erheblich darunter, daß der Ausdruck der Kartei-

Kommunikationsecke

karten irgendwie nicht korrekt funktioniert. Die Karten werden nicht brav Zeile für Zeile ausgedruckt, sodern zwischen 2 ausgedruckten Zeilen werden 8 (!) Leerzeilen eingeschoben, was dem Papierverbrauch und der Übersicht mehr als abträglich ist.

Ich besitze einen 800XL mit 256Kb Ramdisk, einen Epson Apex 80 (baugleich mit FX 80), vervollständigt wird das ganze durch eine 1050 Floppy mit dem TURBO 1050 Modul von Engl incl. Druckerinterface sowie einer XF551.

Wahrscheinlich sind es nur Korrespondenzschwierigkeiten zwischen Drucker und Computer, die das Vergnügen an diesem ansonsten tollen Programm beeinträchtigen. Leider habe ich aber nur eine englische Anleitung für den Drucker und mein "Fachchinesisch" ist nicht gut genug, um dem Fehler beizukommen.

Ich möchte daher auf diesem Wege fragen, ob mir jemand bei der Behebung dieses Fehlers helfen kann. Liegt es vielleicht am Druckerinterface?

Ansonsten wäre ich sehr dankbar, wenn mir ein ATARIaner eine deutsche Anleitung für die Epson-Drucker zukommen lassen könnte. Evtl. entstehende Kosten ersetze ich selbstverständlich.

Wenn ich denn schon am Schreiben bin, möchte ich hier gleich ein großes Lob an jene loswerden, die dafür sorgen, daß die "kleinen Kisten" nicht auf dem High-Tech-Schrottplatz landen.

Denn ST hin, PC her, für den normalen Hausgebrauch, wie von mir praktiziert, ist der 800XL mehr als ausreichend. Als Papa hat man nämlich keine Zeit mehr für Nachtsitzungen und so gibt es noch jede Menge auszuprobieren, wenn man mal Zeit hat.

Und zu guter letzt, anbei meine Bestellung.

Antwort: Es gibt wohl 2 Möglichkeiten, wie man den Fehler im Ausdruck der Memobox beheben kann.

Mit großer Wahrscheinlichkeit gibt es an Ihrem Drucker einen kleinen DIP-Schalter, mit dem eingestellt werden kann, wann ein Zeilenvorschub ausgelöst werden soll. Im Augenblick macht Ihr Drucker wahrscheinlich einen Vorschub wenn er den Befehl 10 und wenn er den Befehl 13 bekommt.

Für die Arbeit mit der Memobox sollte er aber nur einen Vorschub machen, wenn er 10,13 bekommt.

Welcher DIP-Schalter dafür zuständig ist, kann ich aber nicht sagen. Probieren Sie einfach mal die Schalter durch (Übernahme der DIP-Schalterbelegung erst nach Ausschalten des Druckers!).

Sollte das nicht klappen, so kann das Programm SAM Patcher wahrscheinlich weiterhelfen. Sie können damit festlegen, welche Befehle die Memobox am Ende einer Zeile an den Drucker senden soll. Hier sollten Sie dann anstatt 10,13 wohl nur 10 oder 13 eingeben.

Sollte das auch nicht klappen, so liegt es wohl daran, daß das Interface Steuercodes erzeugt, die von der Memobox gar nicht gesendet werden. Das erscheint mir aber unwahrscheinlich. Und ganz seltsam wäre es, wenn Ihr Drucker von Haus aus auf weniger als 80 Zeichen pro Zeile eingestellt wäre.

Aktive Teilnahme erwünscht

Wichtig ist, daß fast alle aktiv am ATARI magazin teilnehmen. Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
2) Tips & Tricks
3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
4) Programmierwettbewerb
5) Kleinanzeigen

Denken Sie daran das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Sie gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!



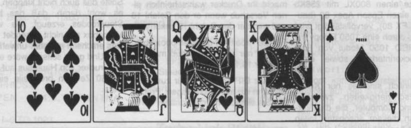
Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir extra eingerichtet, damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!

Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.



Damit auch Sie immer das richtige Blatt haben, schreiben Sie uns!!!

Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete Bill Clinton

Die neue Preisfrage: Wie lautet die neue Postleitzahl von Bretten

Einsendeschluß ist der 4. April 1993

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 50,- schicken wir an

Rüdiger Scholz

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 25,- gehen an: Nico Lachmann, St. Waldmann, Arno Denné, Albert Hackl.

Je 2 PD-Disketten gehen an: Steffen Schneidenbach, Bernd Rebentisch, Daniel Pralle, Thomas Wozniak, Elke Andres, Thomas Herscheid, Sascha Röber, Bodo Axer, Tobias Rausmann, Sebastian Wunderlich, Manfred Lorms, Wolfgang Dobert, Andreas Müller, Frank Erler, Ronald Gaschütz.

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 50,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 25,-

6.-20. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Silent Service

Ernst Knopf Comeniusstr.15 Hoyerswerda O-7700

Betrifft: Spiel Silent Service

Einige Befehle funktionieren nicht oder nicht richtig. Häufig taucht das Boot beim anwählen einer Gefechtsstation also ohne einen Befehl dazu. Kommando "Auftauchen" (TASTE S) hilft da garnicht.

Das Tauchen läßt sich dann nur mit (SHIFT E) aufhalten. Dieser Befehl ist aber nur einmal durchführbar und dürfte ja mit dem normalen Tauchen und Auftauchen nichts zu tun haben.

Auch das Auftauchen durch (SHIFT E) geht nur bis 5 m Wassertiefe. In dieser Stellung geht auch Gefechtsstation Brücke nicht. Es kommt nur die Meldung Brücke unter Wasser. Gefechtsstation Brücke ist nicht erreichbar also auch kein Feuer aus der Deckkanone. Periscop Gefechtsstation, Ruder und Torpedofeuer funktionieren aber das ist eben doch ein bischen wenig.

Wenn ich vorher, gewußt hätte, daß alles nur in Englisch beschrieben ist, hätte ich das Spiel nicht bestellt. Mehr kann ich dazu nicht schreiben; ich hoffe, es hilft Ihnen.

PPP: Vielleicht kennt sich ein User mit Silent Service sehr gut aus. Sollte also jemand einen Tip wissen, möchte er doch Herrn Knopf schreiben.

Floppy 2000

Sehr geehrter Werner Rätz

Heute möchte ich mich mit einer Frage betreffs der Floppy 2000 an Sie wenden. Ich besitze seit 2 Jahren eine Floppy 2000 und habe auch schon vor einiger Zeit den Update-Kit darin integriert.

Seit dessen Einbau muß ich leider immer wieder feststellen, daß beim booten der Fast-Version des Bibo-DOS, des Turbo-DOS und der ROM-Software (Copy 2000 V.2.4) die High-Speed SIO nicht installiert wird. Mitunter wird die Software erst nach mehrmaligem Kaltstart mit der höheren Übertragungsgeschwindigkeit geladen. Welche Ursachen kann das haben? Ich wäre Ihnen sehr dankbar, wenn Sie mir weiterhelfen könnten.

Frage an die Prozessorspezialisten!

Beim Auslesen des Statusregisters P finde ich immer das Breakflag (und das unbenutzte Flag) gesetzt, obwohl natürlich gar kein Break aufgetreten ist. Nun gibt es Programme, die nach Erkennen eines Interrupts das P-Register auf dem Keller nach dem Breakflag inspizieren (Beispiel: die Interrupt-serviceroutine des OS) und es löschen oder irgendetwas anderes machen. Dies Nachfragen erscheint unsinnig, wenn das Flag sowieso gesetzt ist. Was passiert also wirklich?

Außerdem wird der Breakinterrupt nicht immer ausgeführt. Je nach Länge des Interruptprogramms wird es in 0,5 bis 1 Promill der Fälle einfach nicht durchlaufen (Beispiel: das Breakkprogramm erhöht nur einen Zähler; nach einigen tausend Aufrufen fehlen Zählererhöhungen). Wie ist so etwas möglich? Man kann sich daher nie sicher sein, daß das Programm wirklich ausgeführt wurde.

Für eine Antwort wäre ich dankbar.

Lieber Herr Rätz, die eigentlich beiden Fragen bitte ich der XL-Öffentlichkeit vorzulegen. Vielleicht kennt jemand den Prozessor so gut, daß er Erläuterungen geben kann.

Gruß Rainer Caspary, Mickestr. 3, 1000 Berlin 51

Kommastellen

Herr Ralf Wietstock, K.-Kollwitz-Str. 3, 6200 Wiesbaden hat einige Fragen, die Sie vielleicht beantworten können.

1) Beim Rechnen mit dem Computer bringt dieser bei Division die vier bis sechs Stellen hinter dem Komma. Ich brauche für DM-Beträge aber nur zwei Stellen. Wie bringe ich es fertig, für den Screen und Printer, daß der Computer, egal ob Division oder Subtraktion, nur zwei Stellen anzeigt.

2) Bei S.A.M. erhält man mit der komprimierten Schrift, ich glaube doppelt so viele Schriftzeichen auf den Bildschirm. Wie kann man nun selbst so schreiben, daß man mehr als



normale 39 Zeichen pro Zeile auf den Bildschirm bekommt?

3) Es gibt eine Anzahl von Font-Makern und eine Unzahl von Fonts. Wie bringe ich aber den Atari 1029 dazu, seine häßliche Schrift mit fehlenden Unterlängen (f, g, q, j, p) so zu ändern, daß er diese so ausdruckt, wie ich Sie auf dem Bildschirm entworfen habe?

4) Wer unterhält noch einen Reparatur-Service für Atari-Hardware? Mein alter 800XL springt nicht mehr ins Basic, sondern bleibt immer im Selbst-Test-Modus. Er war total in Ordnung, nur längere Zeit nicht in Gebrauch. Woran liegt das?

TAAM

Jens Riesenbeck, Potsdamm 11, 3002 Wedemark 1 möchte gern einige Antworten zum Adventure Taam:

1) Wo finde ich das magische Kraut?

2) Kommt man wirklich mit dem magischen Kraut über die Todesbrücke?

Kommunikationsecke - Leserecke

3) Ist im Ögerwald wirklich ein Pokal? Und wenn ja, wo?

Scanner gesucht

Sehr geehrtes Team, vielen Dank für das ATARI Magazin. Leider habe ich nicht die Lösung meines eigentlichen Problems darin gefunden. Wie ich Ihnen ja bereits mitteilte, bin ich auf der Suche nach einem passenden Scanner für den Atari 800XL. In einer älteren Zeitschrift haben Sie einen solchen Scanner angeboten. Dieser Scanner ist sehr wichtig für mich! Sie haben mir aber nicht mitgeteilt, ob es diesen Scanner noch gibt. Bitte geben Sie mir darüber Nachricht. Schließlich gibt es ja für jeden Computer einen Scanner! Warum dann nicht für meinen Computer?

PPP: Leider haben wir den Scanner Scantronic schon lange nicht mehr in unserem Angebot. Aber vielleicht kann Ihnen ja ein Atari-Leser weiterhelfen oder sogar einen gebrauchten Scanner anbieten. Hier nun für alle die Adresse: Jürgen Knöll, Kieskraut 12, 6717 Heßheim.

STAR LC 24-100

Vielen Dank für das ATARI magazin, das ich gerade in meinen Händen halte. Die Post hat mitgespielt, so daß ich es noch pünktlich zu den Feiertagen erhalten habe. Es ist ganze Arbeit, die Sie und Ihr Team diesmal geleistet haben. Besonders für mich als Anfänger sind Tips und Tricks sehr wichtig und hilfreich, zumal ja noch kein Meister vom Himmel gefallen ist. Ich möchte mich aber nicht lange bei der Vorede aufhalten und komme zu meiner Frage:

Vor kurzer Zeit habe ich mir einen STAR LC24-100 im Handel gekauft. Er ist Epson kompatibel, und ich betreibe ihn mit dem Centronics Interface II. Leider funktionieren nur sehr wenige EPSON-Druckprogramme (z.B. S.A.M.) ohne Beanstandungen. Die anderen mir zur Verfügung stehenden Druckerprogramme führen keinen automatischen Zeilenvorschub aus. Vielleicht gibt es ja schon einen Druckertreiber den ich nutzen kann? Die Sache könnte sicherlich auch viel einfacher sein, wenn zu dem Drucker ein deutsches Bedienerhandbuch mit ausgeliefert würde. Oder hatte nur ich das Pech keines zu bekommen? Na vielleicht kann mir ein anderer User dabei weiterhelfen. Hier meine Adresse: Uwe Jacob, V.-Tereschkowastr. 17, O-4320 Aschersleben.



Robotron K 6313

Hallo Atari-Mag, hallo PPP!

Nach langem Hin und Her habe ich mich nun endlich für daß Atari magazin entschieden. Und ich muß sagen, ich bin mit der ersten Ausgabe '93 voll zufrieden. Ich finde es besser als das Exemplar, daß Ihr mir vor längerer Zeit mal zugeschickt habt (11/12 '91).

Spitze finde ich die Workshops in Eurer Zeitschrift. Denn was nützen einem die besten Computer und Programme, wenn man sich nicht darüber unterhalten kann. Kommunikation ist bei unserem Hobby sehr wichtig. Meinen 130 XE habe ich erst vor einem Jahr gekauft. Ein paar Monate später veröffentlichte das ATARI magazin meine Anzeige, in der ich eine Floppy suchte. Dafür bin ich dem Atari-Mag dankbar. Nun, die Anzi hatte Erfolg und es kam noch eine F2000 dazu. Also bin ich noch Anfänger in meinem Hobby und bin daher für jeden guten Ratschlag dankbar.

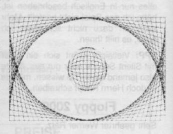
Früher waren sehr viele Atarianer in unserer Gegend. Heute bin ich wahrscheinlich der Einzigste in meiner Umgebung. Sollte sich vielleicht doch noch ein abgelegener, einsamer Atarianer in der Umgebung Schleiz und Lobenstein anfinden, dann schreib mir bitte.

Auch Zuschriften von anderen Umgebungen sind mir willkommen! Als Anfänger hat man natürlich auch Fragen. Eine möchte ich hier stellen:

Wie bekomme ich mein Centronics-Interface an den Robotron K 6313 angeschlossen? Dieser Drucker hat einen Cen.-Eingang im DDR-Standart (dreireihig).

Also wer mir weiterhelfen möchte, kann mir unter folgender Adresse schreiben:

Andreas Helgert, Hain 21b, O-6850 Lobenstein.



Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach, wir würden uns über Ihre Beteiligung freuen.

Power per Post, Postfach 1640, 7518 Bretten

Kommunikationsecke

Datentransfer

Mich interessiert derzeit nur, wie ich 4 Jahre Korrespondenz mit meinem 130XE (Atari Schreiber) auf den PC (DOS) bekomme. Ich stelle die Disketten zum Transfer gerne zur Verfügung. Ich bin auch gerne bereit für diese Arbeit eine kleine Aufwandsentschädigung zu leisten. Interessenten schreiben mir bitte an folgende Adresse: Ekkehard Steinfatt, Stettinerstr. 7a, 4803 Steinhagen.

Desktop Atari

Karl-Heinz Weimar hat uns einen kleinen Erfahrungsbericht zum Desktop Atari zugesandt.

Als im Atari-Magazin 1/93 das DTP-Programm vorgestellt wurde, war ich sehr daran interessiert. Als dann im Januar die Sonderangebotsaktion von PPP kam, bestellte ich das DTP-Programm.

Nach kurzer Wartezeit (weniger als 1 Woche) bekam ich das Programm bestehend aus 3 Disketten + Anleitung. Nach kleineren Problemen mit der richtigen Seite der 1.Disk war das Programm am laufen.

Als erstes probierte ich den Grafikeditor 1 aus und war richtig begeistert. Man hat eine ganze Din A 4 Seite im Speicher, auf dem Monitor sieht man einen Ausschnitt der Seite, die man mit den üblichen Funktionen (Zeichnen, Linie, Kreis, Rechteck, Zoom und Fill) bearbeiten kann. Bei der Fillroutine kann man mit einem kleinen Quadrat auch ein eigenes Füllmuster zu den vorhandenen wählen. Welchen Teil der Seite man bearbeitet, kann man an einem dunklen Rechteck einer verkleinerten Seite sehen.

Anschließend probierte ich den Grafikeditor 2 aus. Hier kann man Ausschneiden, Einkleben, Seiten nachladen und Teile davon einkleben. Im Textboxeditor kann man bis zu 16 Textboxen festlegen, verschieben oder abspeichern und nachladen. Um den Text zu editieren, muß man den Texteditor aufrufen. Wenn man etwas experimentiert kommt man mit den Steuerzeichen gut zurecht. Man kann von Textbox zur nächsten Textbox springen oder einen anderen Zeichensatz (von 80 vorhandenen) anwählen. Aus dem Menü kann man den Text speichern oder laden und dann konvertieren. Beim Konvertieren wird der geschriebene Text mit den entsprechenden Zeichensätzen in die angewählten Textboxen übertragen.

Doch was wäre ein DTP-Programm ohne Druckroutine. Also das Druckmenü angewählt. Leider ist nur ein Treiber für den Atari 1029 und den Präsident 6320 auf der Diskette. Im Druckmenü gibt es auch noch die Möglichkeit einen anderen Drucker anzupassen, doch damit hatte ich die größten Probleme. In der Anleitung wird zwar darauf hingewiesen, daß der Aufbau der Druckeranpassung ähnlich dem Design-Master ist. Doch was nutzt das wenn man diesen nicht hat?

Ich würde mich sehr freuen wenn mir jemand genau sagen kann, welche Werte man hier eingeben muß. Ich besitze einen Star-LC 20 Drucker, mit dem ich bisher noch keine Probleme hatte.

Fazit:

Mir persönlich gefällt das ganze Paket sehr gut. Ideal wäre es, wenn man eine Ramdisk oder eine zweite Floppy benutzen könnte. Ich habe die Programmteile auf EPROM gebrannt und kann mit der EPROM-Floppy schnell von einem zum anderen Programm wechseln ohne ständig die Diskette wechseln zu müssen. Fantastisch wäre es, wenn man eine Maus zur Steuerung benutzen könnte.

Der schwächste Punkt des Programmes ist meiner Meinung nach die Beschreibung (siehe Druckeranpassung). Nirgends finde ich etwas über das Programm TRANS.COM, mit dem man Texte oder Bilder von Disketten mit einem anderen DOS übertragen kann. Trotzdem finde ich das DTP-Programm sehr gut und würde es wieder kaufen.

Es grüßt Euch Karl-Heinz Weimar

PPP: Der Desktop Atari ist wirklich ausgezeichnet. Daher haben wir auch ab dieser Ausgabe einen Workshop für dieses Programm eingeführt. Als Erstes wird das von Ihnen angesprochene Problem der Druckeranpassung behandelt. Wenn Sie als Anwender Fragen und Probleme haben, wenden Sie sich bitte an das ATARI magazin, dafür ist es ja da.

TAAM - TAAM - TAAM - TAAM

Liebe Adventure-Freaks, TAAM ist eines der besten Adventures auf dem Markt.

Leider haben sich einige Ungereimtheiten im Programm eingeschlichen. Zwar ist eine direkte Lösung möglich, aber auf Grund der vielen Möglichkeiten, die in so einem umfangreichen Adventure stecken, kann es bei manchen Aktionen Probleme geben.

Daher machen wir Ihnen heute ein Angebot, damit Sie die neue überarbeitete Version bestellen können.

Sie schicken uns die Diskette 2 (und nur diese) und 4,- DM in Bargeld/Briefmarken für Porto und Versand zu.

Wir kopieren Ihnen die neueste Version, und schicken Ihnen diese und einen Gutschein in Höhe von DM 4,- zurück.

Diesen Gutschein können Sie bei der Bestellung der Fortsetzung von TAAM (der Autor arbeitet schon intensiv daran) einlösen. So bekommen Sie also wieder Ihre DM 4,- zurück.

Das Internet

DFÜ vom Feinsten

Ziemlich unbemerkt von den meisten deutschen Computer-Usern wurden im letzten Jahrzehnt leistungsfähige, weltumfassende Computernetze "für jedermann" aufgebaut.

Das größte, interessanteste ist wohl das Internet - das obendrein auch praktisch kostenlos ist. Das Internet besteht aus vielen einzelnen Rechnern (Großrechner oder Workstations) die über Standleitungen zunächst landesweit zu lokalen Netzen und dann über Gateways weltweit zum Internet verbunden sind. Am Internet sind besonders Hochschulen, Behörden (z.B. NASA) und Firmen (z.B. Motorola und IBM) angeschlossen. Es gibt praktisch keine Zentrale oder eine Aufsicht über das was getan wird, nur feste Regeln und Protokolle, die eingehalten werden müssen, damit sich alle Rechner "verstehen".

Wie kommt man ins Internet hinein?

Der tollste Weg wäre natürlich wenn man selbst daheim eine UNIX-Workstation mit einer Standleitung der Post hätte. Da das aber finanziell wohl etwas kritisch ist, gibt es andere Wege:

- Als Student beantragt man beim Rechenzentrum der Uni einfach eine Zugangsberechtigung zu einem ans Internet angeschlossenen Rechner.

- Als normale Privatperson sollte man sich ebenfalls an das Rechenzentrum der am nahegelegensten Uni wenden. Meist sollte es möglich sein, für wenig Geld eine Zugangsberechtigung zu bekommen. Dann braucht man nur noch ein Modem und loggt sich über Telefon beim Uni-Rechner ein. Von dort geht's dann weiter ins Internet.

- Ein anderer Weg ist es ein kommerzielles (Mailbox)System zu benutzen, das einen Zugang zum Internet erlaubt. (Die nichtkommerziellen Maus-Mailboxen können wenigstens Emails ins Internet schicken). Da gibt es z.B. das EUnet oder sogar einen Internet-Verein, der seinen Mitgliedern billigen Zugang zum Internet verschaffen kann.

Was macht man im Internet?

Ich möchte hier 3 Anwendungen des Internets zeigen, die auch für 8bit-User sehr interessant sind:

Email:

Email bedeutet Electronic Mail, also elektronische Post. Jeder der Zugang zum Internet hat, bekommt fast automatisch eine Email-Adresse zugeteilt bzw. kann sie sich zum Teil aussuchen. Eine meiner Email-Adressen an der Uni-Erlangen ist "hs@cnve.rrze.uni-erlangen.dbp.de". Das hs steht für Harald Schönfeld, cnve bezeichnet den Cyber-NOS/VE-Rechner auf dem ich mich einloggen kann, rrze steht für Regionales Rechenzentrum, uni-erlangen steht für sich selbst, dbp bedeutet Deutsche Bundespost und de steht für Deutschland. Um eine solche Adresse zu lesen sollte man sie also von rechts nach links entschlüsseln.

Sobald man im Internet ist, bekommt man unweigerlich Kontakt zu vielen Leuten in der ganzen Welt. Wollte man mit jemanden in den USA oder in England Informationen austauschen, so wäre man mit der normalen Briefpost wirklich arm dran, denn es dauert ja mindestens eine Woche bis ein Brief dort angekommen ist. Und selbst in Deutschland ist es recht praktisch Email zu nutzen, denn Laufzeiten von mehr als wenigen Minuten für eine Nachricht sind wirklich die Seltenheit.

Manchmal allerdings kommt es zu Störungen im Netz, weil ein Gateway oder ein Zielrechner ausgefallen ist. Das bedeutet dann, daß die Post wieder zum Absender zurückkommt, mit einer genauen Mitteilung über die Stelle, die nicht gefunden werden konnte. Natürlich könnte das auch passieren, wenn man die Adresse falsch geschrieben hat, was gar nicht so selten passiert.

In Deutschland sind noch relativ wenige Leute über Email zu erreichen, aber täglich werden es mehr - so wie in den USA, wo die Email-Adresse schon zum guten Ton gehört.

News: Nachrichten-Bretter:

There are still 690456 unread articles...

(deutsch: Es gibt noch 690456 ungelesene Artikel)

Das ist eine typische Meldung, die man bekommt, wenn man das Programm zum Lesen der News verläßt. Diese Nachrichten-Bretter sind ein tolles Forum zum Austauschen von Informationen, zum Fragen stellen, zum Stänkern und für vieles mehr. Zu fast jedem Thema (ob zum Somalia-Einsatz der UNO, zu StarTrek oder zu ATARI-Computern) gibt es solche News-Boards, an die jeder Nachrichten schicken kann. Vor allem aber kann man auch die Nachrichten anderer lesen und dann seinen Senf dazu geben. Entweder öffentlich, so daß wieder jeder darauf antworten kann, oder privat - nur an den Autor des Artikels gerichtet. Auf diese Art entstehen zu jedem Thema lange Diskussionen, die manchmal auch ganz verrückte Wendungen nehmen und mit dem ursprünglichen Thema fast nichts mehr zu tun haben.

Ich selbst lese gern die Bretter comp.sys.atari.st, comp.sys.atari.st.tech, comp.sys.atari.8bit. Das sind internationale (in englisch) gehaltene Bretter. Es gibt aber auch deutsche Bretter, die sich mit ATARI-Computern beschäftigen - und man weiß ja, daß ATARI in Deutschland recht gut vertreten ist.

Übrigens kann man in comp.sys.atari.8bit zur Zeit recht viel über QUICK und SAM lesen, weil gerade die englisch-sprachigen Versionen erschienen sind und ein Erfahrungsaustausch beginnt. Aber es gibt auch

andere 8bit-Themen, über die man sonst bei uns weniger hört, denn nicht alle guten Programme gibt's auch bei uns in Deutschland zu haben.

Als StarTrek-Fan werfe ich natürlich auch gerne einen Blick in rec.arts.startrek (recreation=Erholung, arts=Kunst, startrek=Raumschiff Enterprise) und lese mir die neusten Gerüchte durch...

Natürlich gibt es zu fast jedem anderen Thema (Sport, Politik, Wissenschaft) auch etwas, denn irgendwo müssen ja die halbe Million Artikel stecken. Und wenn man bedenkt, daß die Artikel nur ca. 3 Wochen lang aufgehoben werden, kann man sich vielleicht vorstellen welche Informationsflut da auf einen eingeprasselt kommt.

FTP:

FTP steht für File-Transfer-Protocol, eine standardisierte Art, um schnell und einfach große Datenmengen zu übertragen. Man loggt sich dazu auf dem eigenen Rechner ein, startet das FTP-Programm und läßt sich dann mit einem Zielrechner verbinden. Normalerweise gibt man als Login auf diesem Zielrechner einfach "anonymous" und seine Email-Adresse an und hat dann die Möglichkeit, sich die dortigen Inhaltsverzeichnisse anzusehen, als ob sie am eigenen Rechner lägen. Mit dem Befehl "get filename" kann man sich dann einfach ein File vom anderen Rechner zum eigenen kopieren. Während dieses in Mailboxen ewig dauert, geht das im Internet rasend schnell. Files von 100Kbyte sind in wenigen Sekunden angekommen, auch wenn sie (wie meist) direkt aus den USA kommen.

Für 8-Bitter (und auch 16-Bit-ATARIaner) ist der Zielrechner atari.archive.umich.edu ganz besonders interessant. Er steht an der Uni Michigan und hat ein riesiges 8- und 16-Bit PD-Archiv, auf dem immer die neusten Versionen aller Art schnell zu haben sind.

Bei 8-Bittern sind das z.B. neuste C-Versionen, neue Demos, neue DFÜ-Software und natürlich auch Spiele. Sehr verlockend sind auch das ZMAG und DJG, zwei Diskettenmagazine aus den USA bzw. England die hier ständig in der neusten Version erscheinen. Sie bieten verschiedene Columnen, Infos und Programme. Auch das AEO (ATARI Explorer Online), die OFFIZIELLE Atari Online Zeitschrift ist hier zu haben.

Anmerkung: Es wäre möglich diese Magazine auf Disk durch PPP (vermutlich als PD) zu verteiben. Besteht Interesse an englisch-sprachigen Infos und Programmen? Wenn ja - laßt es uns wissen.

Man kann auch selbstgeschriebene PD Software oder Demos ganz einfach dorthin kopieren. So entsteht ein solches Archiv ja und wird schließlich immer größer.

Seit ich mich rege im Internet beteilige, habe ich unheimlich viele Erfahrungen und neue Kontakte gewonnen. Es macht Spaß, ist spannend und durchaus lehrreich (schließlich muß man meist lernen mit Großrechner-Betriebssystemen umzugehen) und somit kann ich nur jedem empfehlen, der die Möglichkeit hat daran heranzukommen, doch mal ins Internet reinzuschnuppern.

Harald Schönfeld

Workshop GTIA Magic Teil 2

Wie versprochen kommen wir heute zu der Darstellung weiterer plastischer Effekte. Diesmal nehmen wir uns einen etwas komplizierteren Körper vor. Wie wäre es zum Beispiel mit einem Röhrensystem? Ich weiß, ich weiß. Diesen Effekt kann man sehr leicht auch aus dem Basic mit einer simplen FOR-NEXT-Schleife erledigen. Aber ist das auch so einfach mit einem schrägen Rohr?

Nun, zuerst machen wir folgendes: Wir gehen auf den Punkt "Optionen" und klicken die Funktion K-Linien an. Nun zeichnen wir uns das Grundgerüst des Röhrensystems in einer einheitlichen Farbe.

Ist das erledigt, kann es an das Ausfüllen der gezeichneten Flächen gehen. Auch hier ist die Farbe so ziemlich egal, Hauptsache sie ist größer 0. Dafür klicken wir unter "Optionen" den Punkt "Fuellen" an. Alles andere dürfte ja kein Problem werden.

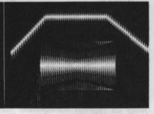
Ist das erledigt, kommt die Hauptsache: die räumliche Gestaltung. Dafür benutzen wir wieder, wie im vorigen Teil, die Funktion "Raumobjekt". Bevor das aber verwirklicht werden kann, müssen erst einmal eine Reihe von Einstellungen vorgenommen werden. Diese werden unter dem Punkt "Parameter" getätigt. Dort klicken wir den Punkt "Uebergaenge" an.

Da der Punkt "eingestellt" vorher festgelegt ist, müssen wir das ändern. Da die Übergänge automatisch an die Rohrbreite angepaßt werden sollen, muß der Punkt "Fliessend" angeklickt werden. Ist das passiert, müssen wir uns noch entscheiden, ob das Rohr von oben, unten oder von vorne angestrahlt werden soll. Wir entscheiden uns einfach für vorne. Dafür klicken wir im selben Menü den Punkt "beides"(unter decrement) an. Nun weiß der Computer aber noch nicht, ob die Helligkeit senkrecht oder waagerecht hineinberechnet werden soll.

Sie können ja einmal probieren, was bei "waagerecht" passiert. Darum will ich mich aber nicht kümmern. Wir klicken erst einmal "senkrecht" an. Weiterhin ist darauf zu achten, daß das Farbmaximum bei 15 und das Minimum bei 0 liegt. Es können natürlich auch andere Werte stehen, aber nur so wird das gesammte Helligkeitsspektrum genutzt.

So, das hätten wir. Nun können wir ans Werk gehen. Gehen Sie in den Direktmodus und rahmen Sie unser Werk ein. Nun fehlt auf dem Bild etwas Ausschmückung. Wie wäre es mit dem Spezialframe? Am günstigsten wird das, wenn wir statt .. waagerecht" in diesem Fall "beides" anklicken. So wird der Körper am effektvollsten. Ziehen wir nun einfach ein Viereck unter dem Röhrensystem auf, und schon haben wir ein recht schönes Bild, zwar noch ohne rechten Zweck, aber schön.

Und so sollte Ihr Meisterwerk in etwa aussehen:



Der zweite Punkt heute beschäftigt sich mit der Anpassung eines Druckers. Genutzt werden kann eigentlich jeder Drucker, der nach der geregelten Druckcodeverwaltung arbeitet. Das heißt, eigentlich jeder Drucker, der nicht nach bestimmten Sprachen arbeitet, wie z.B. Postscript oder die HP-Deskjetsprache.

Als ich das Programm schrieb, wußte ich nicht, wie diese Sprachen funktionieren, deshalb ist die Anpassung auch etwas beschränkt. Es können aber so ziemlich alle 9- oder 24-Nadeldrucker angepaßt werden oder solche Drucker, die eine entsprechende Emulation besitzen.

Wir wählen nun den Punkt "DRUCKER" an, dort logischerweise den Punkt "Druckeranpassung". Zuerst wird der Name des Druckers angegeben. Hier bitte aber den voll ausgeschriebenen Namen. Er hat nichts mit dem Filenamen zu tun. Ich nehme hier einmal das Beispiel des EPSON LQ.

Das Programm macht Unterschiede zwischen einem 9- oder 24-Nadeldrucker. Bei einem 9-Nadler wird nur ein zweistelliger Druckcode für die einzelnen Grafikdichten angegeben.

Bei 24 Nadeln hingegen will man ja nicht die 9-Nadelemulation ansprechen, sondern die volle Anzahl. Deshalb werden dort auch 3 Druckcodes verlangt. Der erste ist die ESC-Sequenz, die zweite ist die Einstellung auf den 24-Nadelgrafikmodus und die dritte die Druckdichte. Außerdem gibt es dort keine echte 4-fache Druckdichte. Da 6-fach aber das Farbband unangemessen stark strapazieren würde, gibt es für 24 Nadeln die 3-fache Dichte. Da der EPSON LQ ein 24-Nadeldrucker ist, werden also 3 Bytes verlangt.

Name des Druckers: EPSON LQ

Taste 1 für 24 Nadeln;

Code für einfache Dichte:

?27,42,32

Code für doppelte Dichte:

?27,42,33

Code für dreifache Dichte:

?27,42,39

Code für Zeilenabstand:(z.B. 1/8 Zoll)

?27,48

Der letze Code ist dann von Bedeutung, wenn der Drucker auf den Textmodus eingestellt war. Kein Mensch druckt Text mit einem Zeilenabstand von 1/8 Zoll. Deshalb muß das hier sicherheitshalber neu eingestellt werden. Nun braucht die Anpassung nur noch abgespeichert werden.

So, das wars für diesen GTIA-MAGIC-Workshop. Das nächste Nal geht es um den eventuell vorhandenen Sinn von diversen 3-D Objekten und ein paar sinnvollen Anwendungen.

STH

Das Super-Neujahrspaket

Damit das neue Jahr gleich gut beginnt, haben wir ein sensationelles Angebot für Sie. Aus 4 verschiedenen Paketen suchen Sie sich Ihr Wunschpaket aus. Programme, die Sie sich vielleicht schon lange einmal zulegen wollten, können Sie jetzt zu einem absoluten Sparpreis erwerben. Ihrer Phantasie und Ihren Wünschen sind keine Grenzen gesetzt. **Sie können bis zu 100% einsparen**, deshalb greifen Sie heute noch zu. (Achtung: Es gibt keinen zusätzlichen Mitgliedsrabatt auf diese Pakete).

Das Angebot wird verlängert bis zum 31.03.93.

Und folgendermaßen müssen Sie vorgehen: Die Programme sind in verschiedenen Preisklassen eingeteilt (Preisklasse A, B, C, D und E). Jeder Klasse ist ein bestimmter Preis zugeordnet. Sie wählen nun auf der Bestellkarte Ihr Wunschpakt (DM 25 - DM 50 - DM 75 - DM 100). Je nach Betrag können Sie nun aus den verschiedenen Preisklassen Ihre gewünschten Programme auswählen, bis die Gesamtsumme Ihrem Paketpreis entspricht. (Beispiel: Wunschpaket 2 für DM 50 - 1 Programm Preisklasse E= 25 DM + 2 Programme Preisklasse B= 20 DM + 1 Programm Preisklasse A = 5 DM).

PREISKLASSE A = DM 5,-

Die Preisklasse A besteht aus allen Disklines, Quick magazinen, PD- und Lazy-Finger-Disketten.

Disklines 1-20	jeweils	DM 10,-
PD-Disketten	jeweils	DM 7,-
Lazy-Finger Disketten	jeweils	DM 7,-
Quick magazine 1-13	jeweils	DM 9,-

PREISKLASSE C = DM 15,-

"C:"-Simulator	AT 80	DM 19,90
Alptraum	AT 25	DM 19,80
Der leise Tod	AT 26	DM 19,80
Fiji	AT 28	DM 19,80
Glaggs it!	AT 104	DM 19,90
Im Namen des Königs	AT 13	DM 19,80
Invasion	AT 38	DM 19,80
Karteikasten	AT 189	DM 19,00
Lightrace	AT 51	DM 19,80
Player's Dream 1	AT 126	DM 19,80
Player's Dream 2	AT 185	DM 19,80
Player's Dream 3	AT 204	DM 19,80
Quick ED V1.1	AT 86	DM 19,00
S.A.M. Designer	AT 56	DM 19,00
Taipei	AT 50	DM 19,80
Videofilmverwaltung	AT 15	DM 19,90
VidigPaint	AT 214	DM 19,90
Werner Flaschbier	AT 105	DM 19,90

PREISKLASSE E = DM 25,-

Desktop Atari	AT 249	DM 39,00
Dynatos	AT 179	DM 29,80
Gigablast	AT 162	DM 29,80
GTIA Magic	AT 220	DM 29,00
Laser Robot	AT 199	DM 29,90
Logistik	AT 170	DM 29,80
Mega-Font-Texter	AT 182	DM 29,80

PREISKLASE B = DM 10,-

Design Master	AT 9	DM 14,80
Library Diskette 1	AT 194	DM 15,00
Library Diskette 2	AT 205	DM 15,00
Minesweeper	AT 222	DM 16,00
Monitor XL	AT 8	DM 14,80
Print Shop Operator	AT 131	DM 16,00
S.A.M. Patcher	AT 57	DM 12,00
Spieledisk 1	AT 132	DM 16,00
Spieledisk 2	AT 133	DM 16,00
Spieledisk 3	AT 134	DM 16,00
Tigris	AT 90	DM 15,00
Zusatz-Set für Waseo P.	AT 186	DM 15,00

PREISKLASSE D = DM 20,-

Die Außerirdischen	AT 148	DM 24,80
FiPlus 1.01	AT 24	DM 24,90
Graf von Bärenstein	AT 167	DM 24,90
KrIS	AT 183	DM 24,90
Masic	AT 12	DM 24,90
Mystik 2 "Strandhaus"	AT 218	DM 24,00
Phantastic Journey 1	AT 173	DM 24,80
Phantastic Journey 2	AT 203	DM 24,80
Rubberball	AT 83	DM 24,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	DM 24,00
Shogun Master	AT 107	DM 24,90
Soundmachine	AT 1	DM 24,80
Waseo Designer	AT 208	DM 24,00

PREISKLASSE E = DM 25,-

Monster Hunt	AT 192	DM 29,80
Print Universal 1029	AT 202	DM 29,00
Quick V2.1	AT 53	DM 39,00
S.A.M	AT 23	DM 49,00
TAAM	AT 219	DM 39,00
Waseo Publisher	AT 168	DM 34,90

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten - Tel. 07252/3058



Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Harald Schönfeld

Quick-Tip

Aus Zeitmangel mußte im letzten Atari-Magazin mein Quickbeitrag entfallen, diesmal reicht es leider nur für einen Quickie. Für nächstes Mal habe ich jedoch einen extra langen Bericht vorbereitet. Hoffen wir, daß er bis nächstes Mal fertig wird.

Druckerausgabe mit BPUT

Wer Druckeransteuerung vornimmt, der verwendet sicherlich die Quick-Druckerlibraries, z.B. die CHR-Libray.

Im Quickhandbuch ist ja eine Methode erwähnt, mit der man ASCII-Zeichen ausgeben kann. Man definiert einen String der Länge 1 und setzt ins erste Byte den Wert des Zeichens. Mit dieser Methode kann man jedoch kein CHR(0) ausgeben, ist für Druckausgaben also vollkommen ungeeignet.

Eine andere Möglichkeit ist die Verwendung des BPUT-Befehls:

```
PROC CHRL
BYTE
[
WERT=236
]
BEGIN
  BPUT(5,1,236)
ENDPROC
```

Bei der Programmierung einer Hardcopy könnte man nun auf folgende Idee verfallen: (Pseudocode)

```
Var PrtByt: Integer;

Repeat
    Read (PrtByt);
    Write (PrtByt)
Until EndOfLine;
```

Eine andere Möglichkeit, die der Geschwindigket zuliebe jedoch vorzuziehen wäre, ist folgende:

```
Var PrtByr,
  Pos : Integer;
  Zeile : Array [1..ZLaenge] of Integer;

Repeat
  Read (PrtByt);
  Zeile[Pos]:=PrtByt;
  Pos:=Pos+1
Until EndOfLine;
Write (Zeile);
```

Nun kann man zwar Pseudocode nicht so einfach in Quick übernehmen, vor allem weil die theoretischen Möglichkeiten des Pseudocodes die von Quick übersteigen; aber damit müssen sich alle ernsthaften Programmierer jeden Tag 'rumärgern.

Mein Vorschlag: Man schaffe sich einen freien Speicherbereich als Buffer für die Daten, dieser mag ab MEM liegen. Nun brauchen wir noch eine Laufvariable POS, die zu Anfang der Schleife auf MEM gesetzt wird und mit jedem Schleifendurchgang um 1 hochzählt:

```
WORD
[
MEM
POS
...
]

MAIN
  MEM= konstanter Wert
  OPEN (5,8,0,"P:")
  ...
  POS=MEM

  * Repeat-Schleife
    * Ab hier Umwandeln der BS-Daten
    * in Druckerbytes
    ...
    POKE(POS,BYT)
    * (Variable nur als Beispiel
    ...
  * Schleifenende, wenn letztes Byte
  * der Zeile erreicht.

  BPUT (1,5,960)
  * 960 als Bsp. f}r einzusetzende
  * Konstante

  CLOSE (5)
ENDMAIN
```

Das ist natürlich kein lauffähiges Quick-Programm, sondern zeigt nur die Befehle, auf die es mir ankommt.

Warum ist die Ausgabe eines Datenblockes nun schneller als die einzelner Daten z.B. mit CHR? Ganz klar: Bei dem Unterprogrammaufruf werden jedesmal eine Reihe komplizierter Stackoperationen nötig, bei BPUT ist es nur eine. Außerdem kann der Computer bei der Ausgabe eines Blockes die volle Übertragungsrate zum Drucker nutzen.

Es spielen aber noch andere Faktoren eine Rolle. Oftmals kann der Drucker die Daten gar nicht so schnell ausdrucken, wie er sie empfängt. Also speichert er sie in einem Buffer zwischen. Während der Drucker nun druckt, rechnet der Computer schon an der nächsten Zeile.

Besonders viel Zeit spart diese Methode, wenn man eine Zeile nicht nur einmal ausdrucken lassen will. Der CARILLON PRINTER verdankt seine Geschwindigkeit gegenüber dem Print Star diesem Umstand. Während der Print Star für jeden Druckvorgang die Daten neu einliest und umrechnet, werden beim CARILLON PRINTER die Daten nur einmal eingelesen, umgerechnet und dann im Speicher abgelegt.

Zum Schluß noch eine Bitte: So langsam gehen mir die Ideen aus. Schreibt uns deshalb ein paar Anregungen für die nächsten Quick-Ecken. Vielleicht kann Herr Rätz das ja mal mit einem kleinen Wettbewerb verbinden.
Florian Baumann

Aktivität

Wir können nur noch einmal betonen, wie wichtig die aktive Teilnahme am ATARI magazin ist. Ob Beiträge, Fragen oder Anregungen, alles ist gleichermaßen wichtig für das ATARI magazin. Ohne Aktivität gibt es nur noch leere Seiten. Also machen Sie mit.

TextPRO+ Teil IV

Herzlich willkommen im neuen Jahr zum Workshop. Während in den vorausgegangen Folgen ausschließlich Kommandos von TP beschrieben wurden, ist diesesmal auch ein Utility abgedruckt. Mit diesem kann man im Text auch Grafiken drucken, doch dazu später mehr. Zuerst werden die Grundlagen erklärt, damit Sie das Programm richtig anwenden lernen.

Druckkommandos

Letztes Mal wurden schon einige Druckkommandos, wie z.B. das Einstellen der Zeilenränder besprochen, das wird heute fortgesetzt. Ein dem **l** verwandter Befehl ist das **m** (<SELECT>+<m>). Mit ihm kann man die Zeilenrandeinstellung für eine einzige Zeile verändern. Hinter **m** kann, muß aber nicht, ein Parameter folgen. Ohne zusätzliches Parameter wird der linke Rand auf 0 gesetzt, ansonsten nimmt der linke Rand den Parameterwert an (siehe Screenshot 1).

Textinformation

Mit **i** (<SELECT>+<i>) kann man Notizen in den Text einfügen, die nicht gedruckt werden sollen. Die hinter **i** stehende Zeile, d.h. die nächsten 255 Zeichen oder bis zu einem CR, wird vom Druckformatierer übersprungen (siehe Screenshot 2).

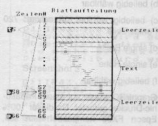
Seitenlänge

Eine Seite ist normalerweise 66 Zeilen lang. Mit **p** (<SELECT>+<p>) # kann man die Seitenlänge verändern. # steht für die Anzahl der Zeilen pro Seite. **t** (<SELECT>+<t>) # gibt den oberen Textrand an. # steht für die Anzahl der Leerzeilen, die vor dem eigentlichen Text stehen sollen, normalerweise ist # gleich 5.

Achtung: Vor der ersten Textseite werden nur #-1 Leerzeilen gedruckt!

Die letzte von den 66 Zeilen, die noch gedruckt werden soll, gibt **b** (<SELECT>+<b>) # an, 58 ist der voreingestellte Wert. Zur Verdeutlichung: von dem was **p**, **t** und **b** bewirken, ist hier eine Grafik abgedruckt:

Abbildung 1



Im Editor würde die Verwendung von **p**, **t** und **b** folgendermaßen aussehen (siehe Screenshot 3).

Hier nun ein Beispiel dafür, wie man eine andere Seitenlänge und Blattaufteilung einstellen kann (siehe Screenshot 4).

Leerzeilen

d (<SELECT>+<d>) # fügt # Leerzeilen in den Text ein, die vom Zeilenzähler mitgezählt werden. Im Gegensatz dazu werden bei k (<SELECT>+<k>) #, das # Leerzeilen ausgibt, die eingefügten Leerzeilen nicht mitgezählt. Falls Ihnen das etwas schwer verständlich erscheint, geben Sie folgendes in den Editor ein (siehe Screenshot 5).

Gehen Sie mit dem Cursor in jede Zeile und drücken Sie jeweils <CTRL>+<W>; Ihnen wird nun angezeigt an welcher Textstelle Sie sich befinden. Es werden, wenn Sie vorher den Textspeicher mit <SHIFT>+<CLEAR> gelöscht haben, folgende Werte ausgegeben:

1. Textzeile: Zeile 6
2. Textzeile: Zeile 17
3. Textzeile: Zeile 17
4. Textzeile: Zeile 18
5. Textzeile: Zeile 18

Drucken Sie den Text zur Kontrolle aus und Sie werden feststellen, daß an der Stelle, wo **k**10 stand, 10 Leerzeilen ausgegeben werden, obwohl der Zeilenzähler "sich nicht verändert hat". **+** (<SELECT>+<+>) # und **-** (<SELECT>+) # machen das Gegenteil von **k**. **+** erhöht den Zeilenzähler um #, und **-** erniedrigt ihn um #, obwohl keine Zeile gedruckt wird. Wenn der Zeilenzähler durch **+** einen größeren Wert als den **b**-Wert annimmt, wird das Kommando ignoriert. Hier ein Beispiel für **+** und **-** (siehe Screenshot 6).

Print Keys

TP verfügt über die mächtige Eigenschaft der Benutzung sogenannter "print keys". Das sind inverse Zeichen, ausgenommen inverse Kleinbuchstaben, denen bestimmte Druckercodes zugewiesen werden können. Druckercodes sind Zahlen, die der Drucker als Befehle versteht, so bedeutet die Zahl 14 bei den meisten Druckern das Einschalten der einzeiligen Breitschrift.

Beim Ausdruck des Textes ersetzt der Druckformatierer die "print keys" durch die entsprechenden Zahlenwerte. Ganz wichtig ist, daß "print keys" vom Zeilenzähler nicht mitgezählt werden!

Das Unterstreichen wird bei epsonkompatiblen Druckern durch folgende Steuerzeichen ein- und ausgeschaltet:

Codes: 27,45,1
27,45,0

Mit Hilfe dieser Angaben können wir einen Text mit mehreren unterstrichenen Wörtern schreiben (siehe Screenshot 7).

Ausgedruckt sieht es dann so aus (siehe Screenshot 8).

Bei TP sind schon einige "print keys" vordefiniert:

0 = 27 = <ESC>

1 = 14 = einzeilige Breitschrift an

2 = 15 = Schmaldruck an

3 = 18 = Schmaldruck aus

4 = 13 = CR (Wagenrücklauf)

5 = 10 = LF (Zeilenvorschub)

. = 32 = Hardspace

« = 174 = inverses Return

Das Hardspace (<SELECT>+<.>) und das inverse Returnzeichen (<ESC>+<CTRL>+<TAB>) weisen ein paar Besonderheiten auf. Das Hardspace wird, wie das normale Space-Zeichen, vom Zeichenzähler mitgezählt und wie ein normales Leerzeichen gedruckt! Der Unterschied zum normalen Leerzeichen ist, daß, wenn zwei Wörter durch ein Hardspace verbunden sind, diese weder vom Druckformator noch von der Wordwrapfunktion getrennt werden.

Das inverse Returnzeichen spielt im Zusammenhang mit Kopf- und Fußzeilen eine wichtige Rolle. Wenn diese näher besprochen werden, gehe ich näher darauf ein.

GraphPRO

Und nun zum schon in der Einleitung besprochenen Utility "GraphPRO". GraphPRO ist kein Zeichenprogramm, wie der Name vielleicht vermuten ließe, sondern ein sg. Grafikeinbinder, d.h. ein Programm, welches Textfiles zusammen mit Grafiken druckt. Das besondere an GP ist, daß es den Textfile liest und dabei erkennt, welche Grafik es drucken soll. Es interpretiert praktisch den Text des Files.

GraphPRO ist in dieser Form noch ein sehr einfacher Graphikeinbinder, dafür aber schon recht flexibel. Es untersucht eine auf Diskette gedruckten Text nach dem Kommando (siehe Screenshot 9).

"Name.Ext" steht dabei für den Namen des Grafikfiles. Bei der Grafikdatei sollte es sich um ein mit BILLBOARD, ein Druckprogramm (PD!), das sich auf der Rückseite der Daisy-Dot II-Diskette befindet, auf Diskette gedrucktes Bild handeln. Die Einstellungen für den Ausdruck müssen folgende gewesen sein:

a) upright

b) beliebig wählbar

c) beliebig wählbar, Vorschlag: 720 Punkte/Zeile

d) single Breite

e) single Höhe

f) beliebig wählbar

GraphPRO wurde auf einem Panasonic-Drucker getestet. Da dieser 100% Epson FX80 kompatibel sein soll, dürfte es keine Probleme mit dem Ausdruck auf anderen Druckermodellen geben. Sollte dieses trotzdem der Fall sein, hier die wichtigsten Steuerzeichen:

- <ESC>,<2>: Zeilenabstand = 1/6 Zoll

- <ESC>,<A>,n: Zeilenabstand = n/72 Zoll

Details

Wenn Sie die GraphPRO nur anwenden und nicht die Arbeitsweise verstehen wollen, können Sie diesen Abschnitt überspringen.

Eine in einfacher Höhe ausgedruckte Grafik sind 24 Grafikzeilen (8 Nadeln * 24 Zeilen = 192 Bildschirmzeilen) plus eine Zeile für das Setzen des linken Blattrandes auf 0. Jede der 25 Zeilen hat eine Höhe von 24/216 Zoll (=8/72 Zoll), die gesamte Grafik hat also eine Höhe von 600/216 Zoll. Normale Textzeilen haben eine Höhe von 36/216 Zoll (=1/6 Zoll).

Wenn man die Grafik in den Text einfügt, muß man darauf achten, daß die Grafik genau soviel Platz in Anspruch nimmt, wie eine bestimmte Anzahl von Textzeilen, damit die Seitenlänge die gleiche bleibt. 16 Textzeilen sind 576/216 Zoll und 17 Textzeilen sind 612/216 Zoll. Es gibt folglich 2 Möglichkeiten die Grafik einzubinden:

a) 16 Textzeilen:

Es dürfen nur die 24 Grafikzeilen gedruckt werden und das Kommando zum Einstellen des linken Zeilenrands, das sich in der 25. Zeile befindet, wird ohne "EOL" zum Drucker gesendet. Der letzte Zeilenvorschub fällt somit weg. Dadurch braucht man kein zusätzliches Leerzeilenkommando zum Drucker zu schicken; Grafiken lassen sich nahtlos untereinander drucken!

b) 17 Textzeilen:

Das Grafikfile wird unverändert zum Drucker geschickt. Zusätzlich wird eine Leerzeile in der Höhe 12/216 Zoll (=4/72 Zoll) gedruckt, um auf die 612/216 Zoll zu kommen. Durch diese Leerzeile können Grafiken natürlich nicht nahtlos untereinander gedruckt werden.

Weil man bei Möglichkeit a) Grafiken nahtlos untereinander drucken kann, habe ich mich für diese entschieden.

Anwendung

Laden Sie als erstes die TP-Datei. Fügen Sie an der Stelle, an der die Grafik später stehen soll, folgendes ein (siehe Sreenshot 10).

Anmerkung: Name.Ext ist der Name des mit BILLBOARD auszudruckenden Grafikfiles!

Drucken Sie das ganze (mit <CTRL>+<P>) auf Diskette, wobei darauf zu achten ist, daß die Filenamenextension ".GIP" ist. Springen Sie danach mit <SELECT>+<CTRL>+<J> ins BASIC und laden Sie BILLBOARD. Drucken Sie mit BILLBOARD das Bild auf Diskette. Sie müssen natürlich den Filenamen, den Sie bei TP verwendet haben, wieder verwenden.

Danach gehen Sie ins DOS und laden TURBO-BASIC. Von dort laden Sie GraphPRO und geben den Namen, ohne Extension, des "GIP"-Files ein. Danach können Sie entscheiden, ob die Seiten einzeln (Einzelblätter!) oder alle zusammen ausgedruckt werden. Falls ein Fehler auftritt, wird er zusammen mit der

TextPro+ 4.54

Zeilennummer der Zeile, in der der Fehler aufgetreten ist, ausgegeben.

Bitte beachten Sie, daß GraphPRO als Listing in einer Zeitschrift abgedruckt ist und aus Platzgründen deshalb aller Schnickschnack weggelassen werden mußte. Dafür erfüllt es aber seine eigentlich Aufgabe recht gut und ist, da es in TURBO-BASIC geschrieben ist, nach belieben erweiterbar.

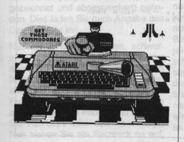
Leserbriefe

Herr Karl-Heinz Weimar fordert in seinem Leserbrief, daß über die Anleitung hinausgehende Tips und Tricks besprochen werden. Aus dieser Anregung entstand GraphPRO! Auf das Problem der 80-Zeichendarstellung wird in einer der folgenden Serien noch näher eingegangen. Natürlich hat er damit recht, daß mit <CTRL>+<S> ein Text gespeichert und nicht gelöscht wird, wie es irrtümlich in der Zusammenfassung vom 2. Workshop stand.

Manfred Müller hat nach der Möglichkeit der Erstellung von Serienbriefen gefragt. Aus Platzgründen muß ich Ihn leider auf das nächste Heft verweisen. Serienbriefe werden dort im Zusammenhang mit Makros besprochen.

Herzlichen Dank für die beiden Leserbriefe. Äußern Sie, wie diese beiden Herren, Ihre Vorstellungen und geben Sie Anregungen.

Rainer Hansen



Screenshot 1

```
D1:TP41.SCR
l10x80r75↵
Dies ist ein Probetext!↵
mHier ist der linke Rand gleich 0, da ke
in Parameter angegeben ist.↵
Hier ist der Zeilenrand wieder normal.↵
m3Der Rand ist in dieser Zeile gleich 3!
↵
Hier ist wieder alles normal.↵
m3j6Diese Zeile hat den Rand 3!↵
Von hier an haben alle Zeilen den Rand b
ei 6.↵
```

Screenshot 2

```
D1:TP42.SCR
Diese Zeile wird gedruckt.↵
aDiese Zeile dient zur Information und w
ird nicht gedruckt.↵
Diese Zeile wird wieder gedruckt.↵
```

Screenshot 3

```
D1:TP43.SCR
p66t5b58↵
aDas ist die ganz normale Blatteinstellu
ng↵
```

Screenshot 4

```
D:TP44.SCR
p10t6b9↵
Dies ist die 1. Textzeile.↵
Dies ist die 2. Textzeile.↵
Dies ist schon die letzte Textzeile der
Seite.↵
Diese Zeile ist schon auf der zweiten Se
ite.↵
↵
↵
Mit dieser Zeile beginnt die dritte Seit
e!↵
```

Screenshot 5

```
D1:TP45.SCR
Dies ist die erste Textzeile.↵
d10↵
Dies ist ein Probetext↵
k10↵
Dies ist ein Probetext↵
```

Screenshot 6

```
D1:TP46.SCR
Dies ist die 6. Zeile vom Blatt.↵
s10Hiermit wird der Zeilenzaehler auf 6+
10+1=17 erhoeht!↵
s3Jetzt hat der Zeihlenzaehler den Wert
6+10+1+1-3=17+1-3=18-3=15!↵
```

Screenshot 7

```
D1:TP47.SCR
E=27 U=45 N=1 K=0↵
In der EUNersten ZeileEUN werden die EUN
"print keys"EUN definiert.↵
```

Screenshot 8

In der <u>ersten Zeile</u> werden die <u>"print keys"</u> definiert.

Screenshot 9

```
&Grafik: D:Name.Ext
```

Screenshot 10

```
D:TP410.SCR
Text↵
Text↵
Text↵
An dieser Stelle soll die Grafik eingefu
egt werden.↵
M+15OGrafik: D:Name.BIL↵
Hier geht der Text ganz normal weiter.↵
Text↵
Text↵
Text↵
```

ATARI magazin - Grafik-Einbinder für TextPro+

Listing: GraphPro

```
10 --------------------------------
20 REM Grafik-Einbinder: GraphPRO
30 REM Version: 1.0
40 REM (c) 1992 by RAI Production
50 REM Drucker: Panasonic KX-P 1081
60 REM ATARImagazin Maerz/April '93
70 --------------------------------
100 TRAP #FEHLER
110 EXEC VARIABLEN
120 EXEC TITLESCR
130 REPEAT
140   EXEC EINGABE
150   EXEC DRUCKEN
160   EXEC NOCHMAL
170 UNTIL FINITO=%1
180 END
999 --------------------------------
1000 PROC VARIABLEN
1010   A=%0:LTEMP=3900:ZZAEHLER=%0:FINITO=%0:EINZELN=%0
1020   DIM A$(1),FILE$(41),GRAFIK$(8),ZEILE$(120),GFILE$(41),TEMP$(LTEMP)
1030   GRAFIK$="%Grafik:"
1200 ENDPROC
1999 --------------------------------
2000 PROC TITLESCR
2010   GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,0,4:SETCOLOR 1,0,0:SETCOLOR 2,0,6
2020   POKE 752,1
2030   ? :? :? :? "                GraphPRO 1.0"
2040   ? :? :? "      (c) 1992 by RAI Production"
2050   ? :? :? "    ATARImagazin Maerz/April '93"
2060   POSITION 3,22:? "Weiter mit einer beliebigen Taste!"
2070   POKE 764,255:REPEAT :UNTIL PEEK(764)<>255
2080   POKE 752,0
2200 ENDPROC
2999 --------------------------------
3000 PROC EINGABE
3010   GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,0,4:SETCOLOR 1,0,0:SETCOLOR 2,0,6
3020   ? :? :? :? "Geben Sie bitte den Filenamen ein."
3030   ? "Form: D:Name"
3040   POKE 702,64:POKE 764,255:INPUT FILE$:FILE$(LEN(FILE$)+1)=".GIP"
3050   ? :? :? "Wollen Sie die Seiten einzeln drucken? (J/N)"
3060   POKE 702,64:POKE 764,255:GET KEY
3070   EINZELN=(KEY=ASC("J"))
3200 ENDPROC
3999 --------------------------------
4000 PROC DRUCKEN
4010   GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,0,4:SETCOLOR 1,0,0:SETCOLOR 2,0,6
4020   POSITION 10,11:? "File wird gedruckt!"
4030   CLOSE #1:OPEN #1,4,0,FILE$
4040   CLOSE #2:OPEN #2,8,0,"P:"
4050   TEMP$="%2":BPUT #2,ADR(TEMP$),LEN(TEMP$)
4060   TRAP #FENDE
4070   ZZAEHLER=%0
4080   # DRUCK
4090   INPUT #1,ZEILE$
4100   A=INSTR(ZEILE$,GRAFIK$)
4110   IF A=1:EXEC DGRAFIK:ZZAEHLER=ZZAEHLER+16
4120   ELSE :? #2;ZEILE$:ZZAEHLER=ZZAEHLER+%1
4130   ENDIF
4140   IF ZZAEHLER=66 AND EINZELN=%1 THEN ZZAEHLER=%0:EXEC WARTE
4150   GO# DRUCK
4170   # FENDE
4180   IF ERR=136 THEN CLOSE #1:CLOSE #2:ENDPROC
4190 GO# FEHLER
4200 ENDPROC
4400 PROC WARTE
4410   POSITION 2,15:? "Druecken Sie eine Taste, um die naechste Seite zu drucken!"
4420   POKE 764,255:GET KEY
4430 ENDPROC
4500 PROC DGRAFIK
4510   EXEC GGFILE
4520   CLOSE #3:OPEN #3,4,0,GFILE$
4530   BGET #3,ADR(TEMP$),LTEMP
4540   BPUT #2,ADR(TEMP$),LTEMP
4550   BGET #3,ADR(TEMP$),LTEMP
4560   BPUT #2,ADR(TEMP$),LTEMP
4570   BGET #3,ADR(TEMP$),33
4580   BPUT #2,ADR(TEMP$),33
4590   TEMP$="%1♥%2":BPUT #2,ADR(TEMP$),LEN(TEMP$)
4600   CLOSE #3
4750 ENDPROC
4800 PROC GGFILE
4810   J=LEN(ZEILE$)+1:REPEAT
4820     J=J-1
4830   UNTIL ZEILE$(J)<>" "
4840   I=INSTR(ZEILE$,"D:")
4850   GFILE$=ZEILE$(I,J)
4899 ENDPROC
4999 --------------------------------
5000 PROC NOCHMAL
5010   POSITION 0,21:? "Wollen Sie einen weiteren File drucken? (J/N)"
5020   POKE 702,64:POKE 764,255:INPUT A$
5030   FINITO=%1:IF A$(1)="J" THEN FINITO=%0
5100 ENDPROC
5999 --------------------------------
10000 # FEHLER
10010 ? CHR$(253)
10020 ? "Es ist ein Fehler aufgetreten!"
10030 ? "Fehlernummer ";ERR;" in Zeile ";ERL
10040 ? "Wollen Sie das Programm verlassen oder es erneut probieren? (J/N)"
10050 POKE 702,64:POKE 764,255:INPUT A$
10060 IF A$(1)="J" THEN END
10070 GOTO 130
```

ATARI magazin - Workshop Waseo Publisher Teil 2

DER KONVERTER

Im zweiten Teil dieses WASEO-Publisher Workshops wollen wir uns etwas mit dem Konverter beschäftigen. Aber zuerst die Frage: Was ist ein Konverter und wozu brauchen wir ihn? Konverter heißt übersetzt soviel wie "Umwandler". Er bringt also eine bestimmte Menge von Daten von einer Form in eine andere. Für den WASEO-Publisher existieren mehrere Formate, z. B. Seiten / Fotos und Alben. Da Fotos anders behandelt werden müssen als Seiten oder Alben, braucht man einen Konverter.

Mit dem WASEO-Konverter ist es sogar möglich, auch die Icons von PRINT SHOP in Fotos umzuwandeln, woran kein Weg vorbeiführt, da sie vollkommen inkompatibel zum normalen ATARI-DOS auf einer Diskette verwaltet werden.

Den Konverter können Sie entweder vom Hauptmenü laden oder, falls Sie gerade im Editor sind, unter dem Menüpunkt "Beenden". Sobald Sie dies angewählt haben, taucht ein kleines Untermenü auf. Nun brauchen Sie nur noch den Konverter anzuwählen und RETURN zu drücken, und schon wird er geladen.

Nach dem Programmstart taucht der Menübildschirm des Konverters auf. Nun stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Das Umwandeln von Bildern in Photos ist ganz leicht. Ihr Photo muß sich nur vorher in einem 62-Sektoren-Bild (z. B. mit dem DESIGN MASTER oder dem Grafikprogramm im Publisher gezeichnet und abgespeichert) befinden. Dies laden Sie nach Angabe des Dateinamens ein.

Nun sehen Sie ein kleinen, schwarzen Strich ganz oben links in der oberen Ecke des Bildschirms. Diesen Strich können Sie nun mit den Pfeiltasten oder dem Joystick frei bewegen. Fahren Sie also damit in die linke obere Ecke Ihres Photos und drücken Sie RETURN oder den Feuerknopf. Nun ziehen Sie ein Rechteck so auf, daß es genau über Ihrem Photo liegt, das Sie dann ganz invers sehen.

Wundern Sie sich, daß sich immer gleich zwei Pixel nach unten bewegen? Keine Sorge, das ist beabsichtigt, damit soll nämlich die Bewegung nach unten beschleunigt werden. Wäre die Verschiebung nur pixelweise, käme man auch im kompilierten Turbo-Basic, das ja nun im Gegensatz zum normalen Basic wirklich sehr schnell ist, nur ganz langsam vom Fleck, und stellen Sie sich vor, wie lange es dauern würde, bis Sie ihr Photo, wenn es sich in der rechten unteren Ecke des Bildschirm befinden würde, erreichen würden!

Sind Sie also mit dem Aufziehen fertig, drücken Sie RETURN oder den Feuerknopf. Doch halt, was ist, wenn Sie sich vertan und etwas vom Photo nicht erfaßt haben? Das macht auch nichts, drücken Sie einfach eine andere Taste als RETURN bzw. nicht den Feuerknopf. Anschließend können Sie das Photo nochmal neu anfahren und erfassen.



Haben Sie die eben erwähnten Tasten gedrückt, wird das Photo "fotografiert". Was nun geschieht ist dem nachgeahmt, was auch passiert, wenn man ganz normal mit einem richtigen Fotoapparat und einem Blitzlicht fotografiert: Das erfaßte Objekt wird taghell, alles darum schwarz. Im Klartext also: Der gesamte Bildschirm wird für die Dauer des "Fotografierens" invers. Nun brauchen Sie nur noch den Dateinamen des Fotos anzugeben, und es wird im Format vom Digitalen Redakteur abgespeichert. Selbstverständlich können Sie die Funktion bis vor der Speicherung des Photos noch mit ESC abbrechen.

Bitte beachten Sie, daß ein geladenes Album bei dieser Aktion automatisch aus dem Speicher gelöscht wird, da für das Photo genau derselbe Speicherbereich benutzt wird wie für das Album.

Ein Photo in ein Bild umzuwandeln, ist noch leichter. Sie brauchen nur den Photonamen angeben (wenn ein Album geladen ist, werden Sie vorher noch gefragt, ob Sie ein Album- oder ein normales Foto umwandeln wollen). Bald darauf erscheint in der linken oberen Ecke des Bildschirms ein inverses Rechteck in der Größe des Photos, das Sie nun frei mit dem Pfeiltasten oder dem Joystick bewegen und mit RETURN oder dem Feuerknopf setzen können. Nun können Sie die Postition mit RETURN oder dem Feuerknopf bestätigen oder widerrufen, indem Sie eine andere Taste drücken. Nun können Sie die Seite abspeichern und das Foto z. B. mit einem Malprogramm weiter bearbeiten. Auch hier wird ein vorher geladenes Album automatisch gelöscht, wenn Sie kein Albumfoto umwandeln.

Mit der nächsten Funktion läßt sich das Inhaltsverzeichnis einer ATARI- oder PRINT-SHOP-Diskette sowie eines Albums, sofern geladen, auflisten. In der ersten Version spielte mir dabei die Maschinenroutine, die prüft, welche Art Diskette sich im Laufwerk befindet, einen Streich, denn sie war nur für Sektoren von 128 Byte Länge ausgelegt, nicht für 256 bei doppelter Dichte. Dies führte dazu, daß man den Inhalt von Disketten in doppelter Dichte nicht auflisten konnte, weil die Routine jedesmal meldete, daß sich die falsche Art von Diskette im Laufwerk befindet. Die Routine ist hauptsächlich aus Sicherheitsgründen eingebaut, damit es nicht passieren kann, daß man eine ATARI-Datei auf einer PRINT-SHOP-Diskette abspeichert und umgekehrt.

ATARI magazin - Workshop Waseo Publisher Teil 2

Das Menü ALBUM AKTION stellt nun alle für das Arbeiten mit Alben benötigten Funktionen zur Verfügung (außer Inhalt auflisten, weil es dafür ja schon einen Punkt gibt), also Laden, Speichern, Ergänzen, Löschen und Umbenennen. Mit der Funktion Ergänzen können Sie entweder ein ganz neues Album mit Photos füllen oder auch ein bereits geladenes, sofern sich noch genügend Platz darin befindet.

Doch was ist eigentlich, wenn Sie nun mehrere Photos geladen haben und plötzlich feststellen, daß zwei genau denselben Namen haben (was nicht vorkommen darf!)? Dann ist das Album keineswegs verloren. Sie gehen dann am besten so vor:

Funktion Umbenennen anwählen, den zweimal vorkommenden Photonamen hinschreiben und einen anderen dafür angeben. Danach trägt das Photo, das sich an vorderster Stelle im Album befindet, den neuen Namen. Nun können Sie ganz einfach eins von beiden Photos mit der Funktion Löschen entfernen und damit wieder Platz im Album gewinnen oder es auch behalten, falls es nicht dasselbe wie das andere ist.

Wenn ein Album abgespeichert wird, wird es automatisch aus dem Speicher entfernt. Was aber tun, wenn Sie das Album aus Versehen geladen haben und eigentlich ein ganz neues anfangen wollten? Dann speichern Sie es entweder wieder ab oder laden einfach ein ganz normales Photo. Beides bewirkt das Entfernen des Albums.

Der mit interessanteste Punkt ist jedoch das Umwandeln von PRINT-SHOP-Icons in normale Photos. Dazu legen Sie einfach nur Ihre PRINT-SHOP-Datendiskette ein und geben den Namen des Icons an, das dann automatisch geladen wird, wenn es sich auf der Diskette befindet.

Nun können Sie es in der linken oberen Ecke des Bildschirms sehen und entweder mit RETURN oder dem Feuerknopf bestätigen, daß es umgewandelt werden soll oder durch Drücken einer anderen Taste bewirken, daß das nicht geschieht. Je nachdem wird es dann als normales Photo abgespeichert oder nicht. Auch hier müssen Sie beachten, daß ein eventuell vorher geladenes Album aus dem Speicher gelöscht wird.

Nun noch ein paar Hinweise zum Namen des Albumphotos: Er kann bis zu 15 Buchstaben (und damit genauso lang wie ein PRINT-SHOP-Iconname) sein, ansonsten gibt es (im Gegensatz zu PRINT-SHOP) keine Einschränkungen. Der Name kann also heißen DATEI, Datei 1, datei-1, DaTel #1 oder auch aus Grafikzeichen bestehen. Jedoch sollten Sie die Namen nicht immer sehr lang wählen, da Sie im Editor immer den vollständigen Namen angeben müssen, und wenn Sie das Albumphoto mehrmals verwenden wollen, kann das ganz schön lästig sein.

Vielleicht haben Sie auch schon bemerkt, daß Ihnen die WASEO-Programme das lästige Hin- und Herschalten zwischen Groß- und Kleinschreibung weitgehend abnehmen. So wird beim Albumnamen immer sofort auf Klein-, bei Dateinamen auf Großschreibung geschaltet, unabhängig davon, was Sie gerade mit der Sperrtaste eingeschaltet haben. Auch können Sie jederzeit zwischen der Bedienung mit Joystick oder Tastatur hin- und herspringen. Alle WASEO-Programme sind so konzipiert, daß jederzeit mit beiden Möglichkeiten gearbeitet werden kann. Ausnahme dabei sind nur das Grafikprogramm und der Fonteditor, die beide geschrieben wurden, bevor dieses Konzept von vornherein mit einbezogen wurde.

Auf eins müssen Sie noch achten: Wenn Sie beim Editor oder dem Konverter Photos des Digitalen Redakteurs einladen die größer als 4000 Bytes sind, kann das im schlimmsten Fall zum Programmabsturz führen. Der Konverter des Digitalen Redakteurs hat nämlich einen entscheidenen Nachteil: Er verarbeitet Photos auch nur bis 4000 Bytes, läßt aber längere Dateien zu (fragen Sie mich nicht wozu, ich weiß es nicht).

Im Klartext: Beim Digitalen Redakteur können die Photos auch länger als 4000 Bytes sein, obwohl nur 4000 Bytes benutzt werden. Der WASEO-Publisher hält sich jedoch an diese Grenze, d. h. ein Photo kann beim ihm nie länger werden als erlaubt und deshalb werden alle Photos immer in der vollen Länge gelesen. Wenn Sie also nicht sicher sind, probieren Sie einfach mal, das lange Photo in ein Bild umzuwandeln. Geht danach nichts mehr, sollten Sie es mit dem Digitalen Redakteur in ein 62-Sektoren-Bild umwandeln und dann erneut mit dem WASEO-Konverter umwandeln.

Im nächsten Teil geht es weiter mit dem WASEO-Ersteller. Da ich bis heute keine Zuschrift zu diesem Workshop erhalten habe, nehme ich an, daß ich so weitermachen kann wie bisher. Denkt daran: Wer sich nicht meldet, darf auch nicht meckern. Wenn Ihr also irgendeine Mitteilung habt - nur her damit!

Bis zum nächsten Mal an gleicher Stelle und Good Byte!

Thorsten Helbing

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Assemblerbuch	AT 10	29,00
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**149,00**
Black Magic Comp.	AT 147	29,90
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk zur Hexenküche	AT 5	19,80
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line 15	AT 184	10,00
Disk-Line 16	AT 195	10,00
Disk-Line 17	AT 207	10,00
Disk-Line 18	AT 221	10,00
Disk-Line 19	**AT 233**	**10,00**
Disk-Line 20	**AT 246**	**10,00**
Disk-Line 21	**AT 258**	**10,00**
Diskmaster	AT 213	29,90
Dynatos	AT 179	29,80
Enrico	**AT 225**	**26,90**
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Eprom-Burner V1.6	**AT 240**	**189,00**
Fiji	AT 28	19,80
Floppy 2000 - II	AT 111	429.-
Update Kit	AT 169	39,00
FiPlus 1.0	AT 24	24,90
Forth-Handbuch	AT 114	8,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik Forth	AT 113	49,00
Grafik Paket	AT 93	34,90

(DigiPaint 1.0 + PD 81 A+B+C+D)		
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Hacker's Night	AT 88	24,80
Im Namen des Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Jinks	AT 188	39,00
Kaiser 2	AT 140	29,90
Kartei-Kasten	AT 189	19,00
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
LDS Freezer	AT 75	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	AT 12	24,90
Mega-Font-Texter	AT 182	29,80
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 1MB	**AT 245**	**199,-**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**149,-**
Minesweeper	**AT 222**	**16,00**
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
Picture Finder Luxe	**AT 234**	**12,00**
Pirates	AT 191	29,80
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Star 1	AT 29	39,00
Print Star 2	AT 36	39,00
Print Star II/24	AT 142	54,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Pungoland	AT 37	29,00
Pyramidos	AT 73	29,00
Quick V2.1	**AT 53**	**39,00**
Quick V2.1 Handb.	**AT 196**	**9,00**
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00

Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	**AT 232**	**9,00**
Rom-Disk XL	**AT 236**	**119,-**
Rom-Disk XE	**AT 237**	**135,-**
Rom-Disk XL/8 Epr.	**AT 238**	**169,-**
Rom-Disk XE/8 Epr.	**AT 239**	185,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket	AT 100	79,00
(S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)		
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sound-Monitor	**AT 260**	**29,80**
Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Speedy 1050	AT 110	99,00
Spider/Snap 2	AT 72	29,00
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
3er Pack Spiele	AT 190	34,00
Stereobluster	AT 212	98,00
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
Video Ordner XXL	**AT 235**	**15,00**
WASEO-Publisher	AT 168	34,90
WASEO Designer	AT 208	24,00
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XF Dual Disk Upgr.	AT 201	289,-
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W.Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

Für Ihre Bestellung beigeleg-te Postkarte verwenden

Assemblerecke Teil 4

Nachdem hoffentlich alle gut ins neue Jahr gerutscht sind, wollen wir in dieser Assemblerecke die Textausgabe ein wenig erweitern. Wie wir letztes Mal schon feststellen konnten, brachte unsere kleine Routine nur 256 Zeichen auf den Schirm und das auch nur in der oberen Ecke.

Wie können wir das Problem denn nun beseitigen? Dazu gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen tauscht man das STA (88),X gegen den echten Anfang des Bildschirmspeichers aus, also z.B. 40000 und zählt dann, nachdem man die 256 Zeichen geschrieben hat zu den 40000 256 hinzu und wiederholt das ganze. Da dies aber keine große Kunst ist, will ich auf einen anderen Weg eingehen, dem sich die Displaylist bedient.

Was ist die Displaylist? Außer unserer 6502 CPU besitzt unser XL auch noch mehrere ander Chips, die ihn bei seiner Arbeit entlasten. Einer von diesen ist die ANTIC. ANTIC ist für die Bildschirmdarstellung da, und sorgt dafür, daß die Zeichen, die wir auf der Tastatur eingeben auch auf dem Bildschirm erscheinen. Wie aber wohl alle wissen, besitzt der Atari 16 verschiedene Grafikstufen. ANTIC sorgt also auch dafür, daß die Zeichen im Grafikmodus richtig wiedergegeben werden.

Jede Grafikstufe besteht aus einem Programm. Die "Befehle" bestehen aber nicht aus Mnemonics wie in Assembler, sondern einfach nur aus Zahlen. Da die ANTIC nämlich nur im XL verwendet wird, hat man sich nie auf eine feste Befehlsordnung geeinigt. Da ich auf dem mir zur Verfügung stehenden Platz nicht auf die ganze Programmierung der ANTIC eingehen kann, hier nur die Befehle, die uns interessieren:

02 Erzeugt eine GR.0 Zeile

112 Erzeugt einen schwarzen Balken in der Höhe einer GR.0 Zeile

65 Sprung zur nachfolgenden Adresse

Wir können jetzt problemlos einen GR.0 Bildschirm anlegen, wenn wir folgendes eingeben:

ORG $A800

DFB 112,112,112 * Dies sind die schwarzen Balken, die vor jeder Grafikstufe stehen

DFB 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2

DFB 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2 * insgesamt 24 GR.0 Zeilen

DFB 65 * Sprung

DFB 0,$A8 * nach $a800

Zu dem Sprung nach $a800 ist noch anzumerken, daß solche Daten im XL immer in der Form Low-Byte, High-Byte abgelegt werden. D.h. zuerst wird die 00 von $a800 abgelegt, dann die $a8. Oder von $143a zuerst die $3a, dann die $14.

Wir können dieses Programm dann mit CTRL+Y assemblieren, werden jedoch noch keine Veränderung feststellen. Erst wenn wir im Monitor (CTRL+P) eingeben und dann noch die Speicherstelle $230, $231 mit C (für Change) in 00, $a8 verändern wird sich etwas tun. Aber wir werden keinen Text mehr sehen können, obwohl es klickt. Wir haben der Displaylist nämlich noch nicht mitgeteilt, wo sie den Text hernehmen soll. Dies geschieht mit dem Offset +64.

Ab der Zeile, wo dieser Offset zu der eigentlichen Instruktion hinzugezählt wird, wird der Text auf dem Bildschirm dargestellt. Und gerade diesen Effekt machen wir uns nun zu Nutzen.

Zuerst das fertige Listing, dann die Erklärung (siehe Kasten).

Das Listing geht los mit der Initialisierung der Displaylist. Auch hier erfolgt die Abspeicherung in der Form "zuerst Low-Byte, dann High-Byte".

Das Hauptprogramm wird dann abgeschlossen und man kehrt mit RTS zurück. Die neue Displaylist, die erzeugt worden ist, gleicht einer GR.0 DL. Sie beginnt mit drei schwarzen Balken, die durch die 112en erzeugt werden.

Dann kommt die Sache mit dem Offset. Zu der ersten GR.0 Zeile wird eine 64 hinzugezählt. ANTIC erwartet nun eine Adresse, aus der er die Daten für den darzustellenden Text holen soll. Wir geben hier einfach die Marke Text an. ATMAS-II rechnet uns dann automatisch die Startposition von TEXT aus und setzt es auch noch in die erforderliche Low-High Notation um.

Anschließend folgen die restlichen 23 GR.0 Instruktionen. Wenn dies geschehen ist, kommt die Sprunganweisung 65. Als Sprungziel verwenden wir wieder eine Marke, diesmal die Marke DL. DL ist der Anfang unserer Displaylist, was ja auch logisch ist, denn es soll ja immer die selbe DL ausgeführt werden.

Wichtig anzumerken ist noch, daß bei TEXT und DL immer ein DFW statt eines DFB stehen muß, da eine Adresse ja immer aus einem WORD besteht (0...65535) statt aus einem Byte (0...255).

Der Text der dann kommt, muß mit dem Prozentzeichen immer als Bildschirmcode gekennzeichnet werden. Außerdem muß jede Zeile immer 40 Zeichen lang sein. Probieren Sie doch mal aus was passiert, wenn man die Zeilen nicht auffüllt.

Der eigentlich interessante Aspekt bei dieser Aktion ist aber, daß es nun möglich ist, bei der Textausgabe verschiedene Graphikmodi zu mischen. Tauschen Sie doch einfach einmal die dritte zwei gegen eine sechs aus und sehen Sie, was dann passiert...

Wenn mehr Informationen zum Thema Displaylist gewünscht werden, so schreiben Sie mir.

Frederik Holst Ulrich-Günther Str. 101
W-2322 Lütjenburg

Listing

```
        ORG $a800

        LDA #DL:LO
        STA 560
        LDA #DL:HI
        STA 561
        RTS

DL      DFB 112,112,112
        DFB 2+64
        DFW TEXT
        DFB 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
        DFB 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
        DFB 65
        DFW DL

TEXTASC %Hallo ! Das ist der Text in der 1.Reihe!%
        ASC %Das ist die 2. Reihe                    %
        ASC %Auch diese Reihe haetten wir noch mit   %
        ASC %der alten Routine geschafft...          %
        ASC %                                        %
        ASC %                                        %
        ASC %ab hier wuerde es kritisch...           %
        ASC %Diese Reihe waere nicht mehr moeglich ! %
```

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Wer besitzt Kabel für die Verbindung: XL/XE -Monitorausgang-Slart oder Videoeingang am Fernseher. Daniel Pralle, Nimburgerstr. 20, 3057 Neustadt.

Software: S.A.M. + S.A.M. Designer zusammen 35,-DM; Bibo-Dos + Anl. 5,- DM. Module: Defender 5,-DM, Midnight Magic 10,- DM. Hardware: XC 12-Datasette + Software 30,- DM. Alles jeweils plus Porto. Roland Bühler, Engelgasse 21, 7463 Rosenfeld-Bickelsberg.

Suche Spiel "Karateka" als Original und Atari Profibuch, sowie alte CK-Hefte. Thomas Wozniak, Hohe Str. 15, O-4300 Quedlinburg.

Verkaufe M! Mouse (neu) mit Software für Commodore 64/128 für DM 40,- DM. Suche Maus für Atari XL, evtl. Tausch. K. Berger, Frh.-von-Stein-Str. 7 O-4400 Wolfen 1.

Verkaufe Original-Spiele für Atari 130XE, z. B. Solo Flight oder Logistik. Bei Interesse Zuschrift an Kristian Häring, Schubertstr. 24, 7068 Urbach, Tel. 07181/82353.

Suche Antriebsriemen für die Floppy 1050. Mario Lukas, Scharnweberstr. 118, O-1162 Berlin.

Suche preisgünstigen Atari 130 XE, Floppy XF551 und graphi. Drucker zu kaufen. Manfred Wintruft, Irma-Stern-Str. 18, O-6057 Schwarza.

Suche: Floppy 1050 oder XF 551...Meldet euch bitte! Tel.: 0251/833394 in Münster ab 13h bis 19h. Danke - Andreas Erdelen.

Verkaufe Atari 800XL/256K, 1050 Speedy, Farbferneher, 2 Joysticks, Centronics Interface, Romfloppy, Eprom-Burner, Software 400 Disketten, viel Literatur für DM 500,-. J. Christoph, Ferd.v.Schill-Str. 7, O-7700 Hoyerswerda.

Suche Original "Atari Buchhaltung" in dt., sowie günstige Floppy 1050. Angebote an M. Lorms, Rud.-Herrmannstr. 31, O-7027 Leipzig.

Suche Programm, das einem die Auswahl von auf Disk befindlichen Maschinenprogramme nach dem Booten über Menü ermöglicht. Markus Altmann, Gautinger Str. 14a, 8033 Krailling.

Suche Kontakt zu Usern im Münsterland!!! Tobias Rausmann, Gerstenkamp 3, 4417 Altenberg, Tel. 02505/2867.

Verkaufe 1029 für DM 100,-. Suche Original Nibelungen auf Disk gegen Angebot. Suche UMS 1 auf ST gegen Angebot. Arno Denne, Grebbenerstr. 50, 5138 Heinsberg.

Verkaufe: LDS-Freezer 10,- DM, 3er-Modul-Platine (Action, MAC65, Basic XL) 160,- DM, Drag 10,- DM, Werner Flaschbier 10,- DM. Robert Kern, Warmtal 3, 7945 Langenenslingen.

Biete: Leicht defekten (Schrift unscharf) voll epson-kompatiblen 9-Nadel Matrixdrucker OKI ML 192 (Neupreis 1987: DM 1570,-) mit Handbuch VB: 80 DM, eventuell auch zum Teileausbau. Jürgen Langer, Oberer Landweg 34, 2050 Hamburg 80.

Suche günstig Kabon-Kassetten für meinen Drucker MT 81 Mannesmann Tally. Dieter Weil, Erlenstr. 123, 4100 Duisburg 1.

Suche Hardwarelösung um den TV Kanal meines Atari zu verschieben, da mein 800 XL und ZDF den gleichen Kanal belegen. Dieter Weil, Erlenstr. 123, 4100 Duisburg 1.

Verkaufe komplett neuwertige Originale auf Disk: Print Star I + II je 15,- DM; Mission Zircon, Operation Blood je 10,- DM; KE's Player's Dream I + II je 8,- DM. Plus Porto. Alles zusammen nur 50,- DM incl. Porto. Gero Quitschalle, Heidenauer Str. 24, O-8017 Dresden.

Suche gut erh. XF 551 und 1029 Atari-Drucker, Game von Microprose Gunship auf Disk oder Modul. Preisangebote an J. Bessen, Ehm-Welk-Str. 1, O-2520 Rostock 21.

Suche Drucker (1027 oder 1029) bis DM 150,-. Angebot an Uwe Meinl, Auf dem Rasen 4, 3447 Meißner 2, Tel. 05657/691 ab 18 Uhr.

Verkaufe: 800XE, XC12 Turbo, Floppy 2000-II, Drucker 1029, Bücher, Zeitschriften, Joysticks, jede Menge Software u.s.w. für 650,- DM. Tel. 03594/6828.

Suche immer noch: Atari-Buch Band 1 + 2, ausgesuchte Atari-Programme mit Listings vom Verlag Markt & Technik. Ralf Wietstock, K.-Kollwitz-Str. 3, 6200 Wiesbaden.

Suche gebrauchten, voll funktionstüchtigen 1029 Drucker oder anderen 9-Nadel-Drucker, wenn es geht mit Farbband. Schreibt an: Nico Lachmann, Groschstr. 1, O-6905 Jena/Göschwitz.

Verkaufe Computer 130XE, Floppy XF551, Drucker XMM801, Lasr 11 + 12, viel Software auf Kassette und Diskette, Literatur, Bücher, AM und Zong orginal verpackt. Alles zusammen DM 800,-. B. Steel, Jan Palachweg 15, NL-9403 JS Assen.

Verkaufe: Philips-Monitor 80 (anschließbar an Atari 800XL und 130XE). Suche: Floppy 1050 auch Turbo. Meine Anschrift: Sebastian Wunderlich, Str. d. Jugend 3, O-9933 Bad Elster.

Achtung - Achtung - Achtung! Verkaufe neuwertige Sprachbox XL/XE für DM 100,-. Schreibt bitte an: Steffen Schneidenbach, Güterweg 78c, O-9305 Crottendorf.

Suche sehr dringend POKEY-Schaltkreis oder defekten Atari 800XL mit funktionierendem POKEY 8329 Schaltkreis. Preiswert. Michael Würker, Chr.-Probst-Str. 5, O-7026 Leipzig.

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen 4.4.93

Einführung in die Player Missile Grafik unter Basic

Player Missiles Kurs Teil 3

Der Player-Missiles Kurs wird heute beendet. Das Grundwissen ist vorhanden und alles andere kann in der Tips & Tricks-Ecke besprochen werden.

Im heutigen Teil möchte ich auf die Eigenschaften des fünften Players eingehen, der sich aus den vier Missiles zusammensetzt. Hier muß ein wenig umgedacht werden. Sie wissen nun, wie man einen Player erstellt, ihn zu Papier bringt und die Bitwerte anordnet. Bei den Missiles ist, durch die Hardware bedingt, das Schema etwas anders. Die Bitwerte werden spiegelverkehrt notiert, da die Missiles gespiegelt im Speicher liegen. Die Missilesnummerierung bleibt aber, wie bei den Playern, gleich. Die gesetzten Bits der einzelnen Missiles müssen dann nur noch addiert werden.

Um Sie nicht ganz zu verwirren, möchte ich Ihnen nun dieses Anordnungsschema darlegen.

MI - 0 -

2	1/0	
X	X	3
X	X	3
		0
		0

MI - 1 -

8	4	
	X	4
X	X	12
	X	4
X	X	12

MI - 2 -

32	16	
X		32
X	X	48
X		32
X	X	48

MI - 3 -

128	64	Bit
X	X	192
X	X	192
		0
		0

PLAYER 5

2	0	8	4	32	16	128	64	
X	X		X	X		X	X	231
X	X	X	X	X	X	X	X	255
			X	X				36
		X	X	X	X			60

Player 5 würde nun so aussehen.

Diese Verkomplizierung der Adressierung in der Hardware ist ein Übel, mit dem wir leider leben müssen. Warum Atari dieses nicht änderte wird wohl ein Rätsel bleiben.

Um die Missiles nun zu einem Player zu verschmelzen, müssen wir in das Prioritätsregister - 623 - den Wert 16 schreiben (BIT 4). Bisher hatte jedes Missile die Farbe des zugehörigen Players. Bei dem Zusammenschluß erhält der 5. Player seine Farbe über das Register -711-. Horizontale und vertikale Verschiebung wird wie bei den normalen Playern durchgeführt. Zu Beachten ist allerdings, daß der 5. Player, durch den Zusammenschluß der Missiles kein eigenes Register hat. Deshalb müssen alle Missiles-Register bei einer Bewegung angesprochen werden. Das bedeutet dann viel Schreibarbeit, die man sich etwas erleichtern kann, wenn man die Register 53252 bis 53255 in kurze Variablen (z.B. M0, M1...) übergibt und mit diesen dann arbeitet.

Auch die Missiles haben ihren festen Platz in der PM-Tabelle. So fangen ihre Adressen bei zweizeiliger Auflösung mit PMT+384 und bei einzeiliger Auflösung mit PMT+768 an. PMT ist die Startadresse der Tabelle, die sich nach der Speicherreservierung, durch die Zuweisung PMT=PEEK(106)*256 ergibt.

Soviel zum 5.Player. Damit haben wir nun den Einstieg in die PM-Technik geschafft. Zum Abschluß erhalten Sie noch ein kleines Demoprogramm das zeigt, wie man den 5.Player einsetzen kann.

Das versprochene kleine Spiel, das ich zum Abschluß noch erstellen wollte, muß ich aus technischen Gründen (Defekt im Atari) leider in die nächste Ausgabe verschieben. Ich hoffe, daß bis dahin wieder alles funktioniert.

Wer etwas mehr über die Grundlagen der PM-Technik wissen möchte, findet in dem Buch < ATARI Player-Missile-Grafik > vom Birkhäuser Verlag die nötige Lektüre. Nur ob dieses Buch noch im Handel er hältlich ist, ist mir leider nicht bekannt.

Bis demnächst.

Peter Eilert

Demoprogramm 5. Player

```
1 REM ****************************
2 REM * 5.PLAYER AUS 4 MISSILES *
3 REM *  Player Missile Kurs 3   *
4 REM * Sprache:Turbo Basic Xl   *
5 REM *       ATARIMAGAZIN       *
6 REM ****************************
10 POKE 106,PEEK(106)-8
20 GRAPHICS 15
22 M0=53252:M1=53253:M2=53254:M3=53255
25 DIM M$(7):POS=80:XA=40:XE=200
26 ------------------------------
27 EXEC PLAYER-INIT
28 ------------------------------
30 PRINT " 5.Player aus 4 Missiles"
40 POKE 54279,PEEK(106)
50 PMTAB=PEEK(106)*256
60 PMANF=PMTAB+384:PMEND=PMTAB+511
70 POKE PMANF,0
80 MOVE PMANF,PMANF+%1,PMEND-PMANF
```

```
90 MOVE ADR(M$),PMANF+POS,LEN(M$)
100 POKE 559,38
110 POKE 623,16
120 POKE 711,52
130 POKE 53277,%1
140 POKE 53260,85
150 ------------------------------
160 REM EINFACHE ANIMATION
165 REM bis zur Erschoepfung
170 ------------------------------
180 FOR BW=40 TO 200
190  POKE M0,BW:POKE M1,BW+4
200  POKE M2,BW+8:POKE M3,BW+12
210 NEXT BW
220 GOTO 180
999 ------------------------------
1000 PROC PLAYER-INIT
1010   FOR A=1 TO 7
1020     READ D:M$(A,A)=CHR$(D)
1030   NEXT A
1040   DATA 0,36,231,255,36,60,0
1050 ENDPROC
1060 ------------------------------
1070 END
```


Workshop Desktop Atari

Wie es vorauszusehen war, gibt es noch eine Menge Fragen zu diesem DTP-Programm, aber das ist bei einem Programm von solchen Ausmaßen auch kein Wunder. Besonders was den Punkt "Druckeranpassung" anbelangt, der zugegebenermaßen im Handbuch recht stiefmütterlich behandelt wurde, sind bestimmt einige Fragen offen. Deshalb werde ich hier auf die Anpassung eines Druckers eingehen und zwar an Hand des Beispiels eines Epsondruckers. Hat man also das DTP-Programm geladen, und befindet man sich nun im Punkt "Seite Ausdrucken", so müßte folgendes Menü zu sehen sein:

1 zurück zum Hauptmenü
2 Seite ausdrucken
3 Druckeranpassung laden
4 Druckeranpassung speichern
5 Drucker anpassen
6 Zeichensätze drucken

Auf die Punkte 1-4 möchte ich hier nicht eingehen, sie dürften eigentlich klar sein. Also kommen wir zum Hauptpunkt:

"Drucker anpassen"

Ist dieser Punkt selektiert, wird man nach seinem Druckertyp gefragt. Hier ist ausnahmsweise der Atari 1029 als Standard angegeben. Besitzt man einen solchen, so kann man das Anpassungsmenü getrost mit der Taste "1" verlassen. Hat man ihn nicht, so drückt man die "2", worauf die treffende Mitteilung erfolgt: "Mein herzliches Beileid."

Aber davon lassen wir uns nicht entmutigen und gehen mittels Tastendruck tapfer weiter. Hier wird man nach vorbereitenden Maßnahmen gefragt. Darunter sind eben solche zu verstehen, die, bevor der Grafikdruck beginnt, den Drucker darauf vorbereiten sollen. Wenn Ihr Drucker z.B. vorher Texte gedruckt hat, so müssen Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit den Zeilenabstand ändern, da Texte meistens mindestens 1,5-zeilig ausgedruckt werden. Der ideale Abstand für Grafik beträgt im Regelfall 1/8 Zoll. Am Beispiel unseres Epsondruckers lautet diese Steuerzeichensequenz: 27,48.

Das Programm fragt nun, aus wieviel Bytes die Steuersequenz besteht. In unserem Fall wird eine 2 eingegeben. Nun steht da:

Byte #1 27

Und dahinter steht der Cursor. Obwohl hier eigentlich schon das richtige Steuerzeichen steht, muß dieses

noch einmal eingegeben werden und zwar dort, wo der Curser steht. Nun müßte folgendes zu sehen sein:

Byte #1 27 27

Auf die gleiche Weise verfahren wir mit Byte 2. Hier steht meistens nicht das richtige Steuerzeichen. Es müßte zu sehen sein:

Byte #2 57 48

Die 57 ist nicht von Beutung, es kann auch eine andere Zahl dort stehen, sie wird sowieso im Speicher durch die 48 ersetzt.

Besitzen Sie nun einen Drucker, der noch weitere Angaben benötigt (z.B. linker bzw. rechter Rand,...), so müssen Sie diese auch bei "vorbereitende Maßnahmen" unterbringen, und bei "wieviel Bytes ?" die Zahl eben entsprechend erhöhen. Soviel dazu.

Als nächstes fragt uns der Computer nach der "Sequenz zur Steuerung des Druckes", und wieder werden wir nach der Bytezahl gefragt. Ein Blick in unser Druckerhandbuch verrät uns: Die Sequenz zur Drucksteuerung beträgt: 27,75. Sie steht für BIM-Grafik, einfache Dichte (60 dpi). Warum nur 60 dpi? Ganz einfach. Desktop Atari wurde eigentlich für den 1029 entwickelt, und dieser beherrscht nun einmal nur 60 dpi. Also, es wird jetzt eine 2 eingeben, da die Sequenz aus 2 Bytes besteht. Byte #1 ist wieder 27 und Byte #2 ist 75.

Nun verlangt der Computer die "STEUERZEICHEN FUER CR/LF (RETURN)". Dem ungeübten "Druckeranpasser werden die Abkürzungen CR bzw. LF wenig sagen. CR heißt Carriage Return, und bedetet etwa daß der Drucker die Grafikzeile beendet, außerdem erfolgt ein Wagenrücklauf, d.h. der Druckkopf wird an den linken Rand gebracht. Der Steuercode beträgt üblicherweise, nicht nur bei Epson, 13.

LF steht für Line Feed und bedeutet Zeilenvorschub. Logisch, wenn der Drucker eine Zeile beendet hat, soll er nicht auf dieser weiterdrucken, sondern die nächste anfangen. Die Sequenz dafür lautet üblicherweise 10.

Also besteht die Sequenz CR/LF aus 2 Bytes, nämlich 13 und 10. Bei "Wieviel Bytes" geben wir also wieder 2 ein. Byte #1 ist nun 10 und Byte #2 ist 13. Die Reihenfolge, in der die Bytes angegeben werden ist übrigens egal.

Die Maßnahmen nach Ende des Druckes, nach denen man nun gefragt wird, sind nur von Bedeutung, wenn Sie mit dem Drucker gleich weiter arbeiten wollen, um z.B. Texte zu drucken. Hier müssen Sie den Zeilenabstand wieder korrigieren, das wäre hier also die Sequenz 27,50 (1/6 Zoll). Also wieder eine 2 eingeben und nun bekommt Byte #1 den Wert 27 und Byte #2 ist 50.

So, hat man das alles erledigt, so erhält man auch schon die befriedigende Meldung: "HAST DU GUT GEMACHT USER...". Durch Druck einer beliebigen Taste (außer RESET natürlich) gelangt man wieder ins Menü. Nun sollte man die Anpassung unter Punkt 4 abspeichern, man will schließlich diesen mühsamen Vorgang nicht jedes Mal wiederholen. Beim nächsten Druck wird Sie einfach nur unter Punkt 3 (Druckeranpassung laden) eingeladen, und es kann losgehen.

Viel Spaß beim Drucken, ein kräftiges Farbband und wenig Papierstau wünscht Ihnen

Stefan Heim

Druckeranpassung Star LC10

Hier nun noch eine spezielle Anpassung von Herrn Kiefer für den Star LC10

Vorbereitende Maßnahmen
Wieviel Bytes? 6
27,65,8,27,85,1

Sequenz zur Steuerung des Druckers
Wieviel Bytes? 3
27,42,4

Steuerung für CR/LF (Return)
Wieviel Bytes? 2
13,10

Maßnahmen nach Ende des Druckes
Wieviel Bytes? 2
27,64

Eingabebeispiel:

Vorbereitende Maßnahmen
Wieviele Bytes? 6 Nach jeder Eingabe >Return<
Bytes #1 27 27 Die ersten Zeichen kommen automatisch.
Bytes #2 57 65 Der Code muß in der zweiten Reihe
Bytes #3 5 8 vollständig eingegeben werden.
Bytes #4 155 27
Bytes #5 15 85
Bytes #6 8 1

Computer-Drucker-Handbuch Star LC 10
27,65,8 => Zeilenabstand in n/72inch (C-12)
27,95 1 => Unidirektionaler Ausdruck EIN (C-28)
27,42,4 => Grafikbetrieb (Bildschirmgrafik) (C-24)
13,10 => Druckkopfrückstellung, Zeilenvorschub (C-16, C-11)
27,64 Druckerinitialisierung (C-25)

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette nur DM 7,-

PD-Ecke von Ulf Petersen

Hallo und herzlich willkommen zu einer neuen PD-Ecke im ATARImagazin. Den Schwerpunkt werden diesmal die Spiele und die Demos setzen, wobei natürlich auch diejenigen, die die Anwendungsseite des XL/XE vorziehen, nicht zu kurz kommen werden. Stürzen wir uns aber gleich in das Geschehen.

CHRISTMAS DISK

Wer in den Weihnachtszeit sich auch von seinem XL/XE zeigen lassen möchte, was man mit ihm auch alles anstellen kann, dem sei diese PD-Diskette nahegelegt. Schließlich befinden sich auf dieser Diskette einige bekannte Weihnachtslieder, wie z.B. JINGLE BELLS. Untermalt wird das Geschehen mit schönen Bildern und den Song-Texten. Auch wenn Weihnachten schon vorüber ist, so ist es dennoch nicht zu spät, sich mit dieser Sammlung zu beschäftigen.

Best.-Nr. PD 202 DM 7,-

FUJIBOINK

Eine Disk mit vielen bekannten Demos. So werden die Freaks unter Euch dort weltbekannte Demos wie FUJIBOINK, BALL-SONG, COCA-COLA DEMO etc. wiederfinden. Nicht nur etwas für das Auge sondern auch etwas, um seine Sammlung zu komplettieren.

Best.-Nr. PD 203 DM 7,-

MUSICAL HITS

Erneut betreten wir hier wieder die Welt der Musik. Insgesamt 4 verschiedene Musikstücke warten mit vierstimmigem Sound auf Sie. Es handelt sich dabei aber um Klassiker und nicht um aktuelle Chartbreaker.

Best.-Nr. PD 204 DM 7,-

KERMIT TERMINAL EMULATOR

Für alle diejenigen, die sich im Besitz eines Modems befinden und die noch ein gutes Programm neben dem weitbekannten BOBTerm suchen oder dieses noch nicht haben, ist dieses Programm gedacht. Der KERMIT Emulator ist ein empfehlenswertes Programm, das sich leicht bedienen läßt, viele Funktionen bietet und mit einer ausführlichen Anleitung (Englisch) ausgeliefert wird.

Best.-Nr. PD 205 DM 7,-

GAME DISK

Auf dieser Disk befinden sich 13 spannende Spiele, die teils in Assembler und teils in BASIC geschrieben wurden. Entspannen Sie sich bei einem spannenden Ballerspiel oder kniffligen Tüftelspielen.

Best.-NR. PD 206 DM 7,-

HYPERBLAST

Aliens haben wieder einmal die Erde überfallen, und Sie sind der Einzige, der diese Situation noch zugunsten der Menschheit retten kann. Treten Sie mit Ihrem Blaster gegen die vermeintliche Übermacht an. Ein echtes Ballerspiel, das mit Sicherheit seine Fans finden wird.

Best.-Nr. PD 207 DM 7,-

SPACE-EATER LABYRINTH

Space-Eater: Erinnern Sie sich noch an das PD-Adventure STRANGE LAND? Prima, denn nachdem Sie Ihren verdienten Urlaub zu Ende gebracht haben und Sie sich auf der Rückreise befinden, wird Ihr Schiff von Raumpiraten gekapert. Werden Sie aus Ihrer Gefängniszelle hinauskommen und Ihren Gleiter finden, um von dem unheimlichen Piratenschiff zu kommen, um endlich wieder im trauten Heim ruhen zu können?

Zurück ins tiefste Mittelalter versetzt Sie das zweite Spiel, LABYRINTH. Sie haben nur begrenzt Luft und sollen in dem riesigen vertrackten Labyrinth sieben magische Schlüssel sowie das geheime Ausgangstor entdecken. Werden Sie es schaffen?

Best.-Nr. PD 208 DM 7,-

Show + Verwaltung

Auf dieser Diskette von Herrn Niekamp befinden sich auf der A-Seite eine interessante Fraktalbildershow und gleich 2 Verwaltungsprogramme. Mit der Video- und Diskettenbibliothek haben Sie gleich alles schnell im Griff. Auf der B-Seite finden sie eine hübsche Grafik- und Musikshow. Turbo Basic wird benötigt.

Best.-Nr. PD 209 DM 7,-

20 Musikstücke

Auch aus Wien hat uns eine PD-Diskette erreicht. Alfred Zügner, von vielen Disketten schon bekannt, hat wieder einmal eine wundervolle Sammlung mit Musikstücken von Billy Joel erstellt. Ein wahrer Genuß für alle Atari- und Musikfreunde.

Best.-Nr. PD 210 DM 7,-

NEW **SUPERANGEBOT**

Die Menge macht's

5 PD-Disketten DM 30,-

10 PD-Disketten DM 55,-

15 PD-Disketten nur DM 75,-

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

News

SPEED FOX

Geschwindigkeit und Reaktion sind Trumpf

In ferner Zukunft gibt es ein Rennen, das um Leben oder Tod entscheidet. Alle Strafgefangenen, die zum Tode verurteilt sind, haben hier noch die Möglichkeit, um ihr Leben zu kämpfen. Natürlich zur "Erheiterung" des allgegenwärtigen Fernsehpublikums.

Das Spiel findet in einer Arena statt. Hier sitzt man in seinem kleinen Bodengleiter, mit dem man versuchen muß, verschiedene Signalleuchten einzusammeln. Bedingung ist allerdings, daß der Gleiter immer in Bewegung ist. Selbstverständlich versuchen einen zwischendurch zwei staatliche Diener zu erledigen. Diese schießen von beiden Seiten der Arena auf einen ein, so daß man schon sehr flink sein muß, um nicht schon nach den ersten Sekunden erledigt zu sein.

Allerdings kann man in eigentlich noch ausweglosen Situationen versuchen, sich vorübergehend unsichtbar oder unverwundbar zu machen. Diese Optionen stehen natürlich nur limitiert zur Verfügung.

SPEED FOX ist ein rasant schnelles Spiel, und man hat eine Menge Spaß daran, seine Reaktionen zu testen.
Best.-Nr. AT 252 DM 22,-

BOING II

Und er hüpft und hüpft und hüpft und...

Berty Ball war schon immer sehr ungezogen. Eines Tages, während eines Banketts im Kugelpalast, hüpfte Berty auf den Kopf der Ballkönigin, so daß die Krone in der geradezu königlichen Suppe landete und deren Hochwürden Angesicht vollspritzte. Natürlich war die Königin nicht gerade glücklich darüber und schickte Berty deshalb ins Exil. Er wurde in eine fremde Welt geschickt, voll von merkwürdigen Wesen und aufgrund der Verschmutzung, einem Säuresee, ist alles eine Überlebensfrage für Berty. Vielleicht läßt man Berty ja zurückkehren, wenn er lange genug überlebt! Vielleicht!!!

Bei BOING II steuert man einen hüpfenden Ball über eine von rechts nach links scrollende Landschaft. Berty darf dabei keine Lücken treffen (und somit in den See fallen) oder eines der Wesen berühren. Zum Glück ist Berty ja auch nicht unbewaffnet und er hat einige Zusatzoptionen zur Verfügung, um sich zur Wehr zu setzen. BOING II ist ein gelungenes Spiel zu einem günstigen Preis!!
Best.-Nr. AT 253 DM 22,-

Tarkus and the Crystal of Fear

Brandneues Spiel aus England

Wir schreiben das Jahr 2003. Nach einer langen Periode der Ruhelosigkeit, stehen wir kurz vor der Gefahr eines Kriegsausbruches. Die einzige Hoffnung den Planeten zu retten, besteht darin, die vier "Kristalle der Gefühle" (Kristalle des Lebens, des Friedens, der Großzügigkeit und der Furcht) zu finden. Der Fund dieser Kristalle und die Beförderung zur Erde sollte die Gefühlsbalance wieder herstellen und den Frieden sichern.

Bei diesem Spiel sind Sie Tarkus, der weise alte Druid. Nach einer Ruhepause von nunmehr 20 Jahren ist man natürlich nicht mehr so gelenkig, aber nichtsdestotrotz hat Tarkus noch nichts von all seiner Weisheit vergessen. Deshalb entschließt er sich auf die Suche nach den Kristallen zu machen. Nach einer langen Reise zum Landsee beginnt die Suche.

Tarkus & The Crystal of Fear ist ein brandneues Lauf-/Kletter-/Hüpf-Action-Adventure, das sehr komplex ist und sehr viele, in alle Richtungen scrollende, Level und Landschaften zu bieten hat. Während man sich auf der Suche nach den Kristallen befindet, trifft man auf vielerlei verschiedene Tränke und Gefahren. Viele erstaunlich gut gemachte Effekte sorgen für die vollendete Abrundung des Spiels. Ein weiterer Hit von Tiger Developments, die bereits mit Mission Zircon einen großen Wurf landeten.



Best.-Nr. AT 254 DM 29,80

Restposten: Oldies aus den USA

Wie Sie ja wissen, besorgen wir regelmäßig Programme aus den USA. Von den folgenden Programmen haben wir noch eine begrenzte Anzahl vorrätig, die wir zu diesen Preisen anbieten können. Ob wir diese Programme noch in Amerika beziehen können, und zu welchem Preis, steht in den Sternen. Daher sollten Sie noch heute Ihre gewünschten Programme bestellen. Benutzen Sie dazu die normale Bestellkarte.

Auslieferung solange Vorrat reicht !!!

Silent Service

Die beste U-Boot Simulation hat mit so vielen Features aufzuwarten, daß das Herz eines jeden Simulationsfreak höher schlägt.

Best.-Nr. RP 2 DM 24,-

F-15 Strike Eagle

In dieser graphisch hervorragenden Simulation können Sie beweisen, was Sie als Pilot drauf haben.

Best.-Nr. RP 3 DM 28,90

Summergames

Dieser Oldiee bleibt durch seine große Anzahl an verschiedenen Sportarten immer wieder gefragt.

Best.-Nr. RP 4 DM 24,-

I/O Datenkabel

Lange wurde vergeblich nach diesem Kabel auf dem XL/XE-Markt gesucht. Wir können Ihnen ab sofort in begrenzter Anzahl diese wichtige 13-polige Verbindung liefern. Ob als Ersatzkabel, zum Basteln, oder einfach als Reservekabel. Greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. RP 7 DM 16,-

CITIES OF GOLD

Eine historische Simulation. Setzen Sie Segel von Spanien aus und wenn Sie mit Gold und Karten der neuen Welt zurückkehren, wird der Königshof Sie vielleicht zum Governeur, General oder Vikar der neuen Welt machen. Entdecken Sie die neue Welt! Dieses Spiel mit über 2800 Screens macht Sie zum größten Entdecker aller Zeiten!!!

Best.-Nr. RP 10 DM 29,-

MERCANERY

MERCENARY ist eine einzigartige Kombination von Flug-Simulation, Abenteuer und Arkade-Spaß mit sehr schneller dreidimensionaler Vektor-Grafik. Sie übernehmen die Rolle eines Soldaten im 21. Jahrhundert.

Best.-Nr. RP 13 DM 34,-

WINTER CHALLENGE

Auch in der kalten Winterszeit dreht sich alles um das Thema Sport. Mit WINTER CHALLENGE liegt nun eine Simulation der Winterspiele vor, um diese direkt in Ihr Haus zu bringen. Nehmen Sie beispiels weise am Ski-Langlauf teil, oder vielleicht dem Biathlon ? Wie wäre es ansonsten mit dem weitbekannten Bob-Fahren ? Ganz gleich für welche Disziplinen Sie sich entscheiden - wählen Sie ein Land Ihr er Wahl und erringen Sie Ruhm und Ehre für dieses. WINTER CHALLENGE ist genau das Richtige für den Winter !

Best.-Nr. RP 15 DM 29,80

JOUST

Stellen Sie sich einen Aufbau verschiedener Plattformen vor. Auf diesem Kampfplatz tauchen Sie als Straußenkämpfer auf und müssen sich gegen die gegnerischen zur Wehr setzen. Wenn Sie die anderen korrekt anfliegen, sind diese besiegt und verwandeln sich automatisch zurück in Eier, welche Sie punktebringend einsammeln können. JOUST macht einen Heidenspaß und kann einen über Monate beschäftigen !!!

Best.-Nr. RP 17 Modul DM 29,80

RESCUE ON FRACTULUS

Wer schon längere Zeit auf dem XL/XE aktiv ist, der wird mit Sicherheit wissen, welche Programme zu den besten überhaupt gehören. Eines davon ist mit Sicherheit der Klassiker RESCUE ON FRACTULUS. Dieses Spiel von LUCASFILM setzt neue Standards bei den Computerspielen, indem es einen Flugsimulator mit einer Rettungsmission kombiniert. Fantastische, immer wieder neue realistische 3D-Landschaften sind zu sehen, wenn man durch die Bergmassive fliegt auf der Suche nach gestrandeten Piloten. Seien Sie aber auf der Hut, denn es könnte sich dabei auch um getarnte Aliens handeln.

Best.-Nr. RP 18 Modul DM 29,80

BALLBLAZER

Ein weiterer Klassiker von LUCASFILM. Es führt den/die Spieler in eine Arena der Zukunft. In einem Hovercraft ähnlichen Vehikel sitzend, gleitet man mit einer Geschwindigkeit von 50 m/s über die Oberfläche. Eine ausgezeichnete, gesplittete 3D-Perspektive und die Wahl zwischen dem 1 oder 2 Spielermodus lassen dieses Spiel ohne Zweifel auch noch heute zu den Klassikern zählen.

Best.-Nr. RP 19 Modul DM 29,80

DESERT FALCON

Trauen Sie es sich zu, die Juwelen des Pharaos zu stehlen ? Hier sind Sie der furchtlose Wüstenfalke, der nach Schätzen sucht, die in der endlosen Wüste verborgen sind. Aber fliegende Bestien, gefährliche Feuerstellen und Wüstenvögel bewachen die Juwelen bei dieser 3D-Action-Simulation.

Best.-Nr. RP 20 Modul DM 39,80

ACHTUNG!!!

Bestellen Sie noch heute!!!

Auslieferung solange Vorrat reicht!!!

ARCHON

Wer erinnert sich nicht gerne an dieses Klassiker vom Spielehersteller Electronic Arts, die mit ARCHON einen weltweiten Bestseller herausbrachten. Stellen Sie sich vor, daß Sie ein Schachbrett ähnliches Spielfeld vor sich haben. Auf der linken und rechten Seite des Spielfeldes hat nun jeder Mitspieler oder der Computer verschiedene Charaktäre, die man nun auf dem Spielfeld bewegt, mit dem Ziel den Kreis der magischen Punkte, die überall auf dem Spielfeld verteilt sind, mit seinen Figuren zu besetzen.

Best.-Nr. RP 21 DM 39,80

SPY vs. SPY I & II

Wer kennt nicht die beiden Comic-Agenten aus der Zeitschrift MAD, die sich gegenseitig das Leben schwer machen, nur um dem Gegner immer ein Stück voraus zu sein. Diese Collection bietet Ihnen die beiden ersten Teile dieser Serie. Dabei wurde von DATABYTE, dem Produzenten, ganze Arbeit geleistet, denn beide Teile sind seit deren Veröffentlichung wahre Klassiker. Das Besondere an beiden Teilen ist vor allem der gesplittete Bildschirm, bei dem jeder Spieler das Geschehen aus seiner eigenen Perspektive sieht.

Best.-Nr. RP 23 DM 39.80

Loderunner

Ihre Feinde haben das englische Königsgold gestohlen. Gerade eben haben Sie den geheimen Ort entdeckt, an dem die Räuber ihre Schätze horten. Ihre Aufgabe ist es nun, jeden der 75 verschiedenen Untergrund-Level zu durchstöbern, den Wächtern auszuweichen und jedes Teil des Schatzes einzusammeln. Rennen, springen, klettern und bauen Sie Ihren Weg durch die labyrinthartigen Katakomben. So schnell werden Sie garantiert nicht die Lust an diesem Klassiker verlieren, denn ein eingebauter Editor erlaubt es Ihnen, eigene Level zu erstellen.

Best.-Nr. RP 26 Modul DM 29,80

Chessmaster 2000

Chessmaster 2000 ist das wohl beste Schachprogramm weltweit für den Atari XL/XE - und das freundlichste! Es kann auf eine Eröffnungsbibliothek von 71000 zurückgreifen! Während des Spiels entwickelt das Programm Kombinationen von klassischer und moderner Strategie. Um seine Züge zu berechnen, verwendet das Programm die neuesten und besten Algorithmen überhaupt. Chessmaster 2000 ist der perfekte Gefährte für jeden Schachmeister, Anfänger und Fortgeschrittenen aller Altersklassen und Fähigkeiten. Erstaunliche 3D-Perspektiven (2D optional), 12 Schwierigkeitsgrade, Trainingsmodus, Hilfe-Funktion, Schachuhr und andere grandiose Features werden geboten.

Best.-Nr. RP 27 DM 59,80

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten - Tel. 07252/3058

Hart Hat Mack

Viel Anstrengung auf dem Baugerüst

Alles was Sie zu tun haben ist, den Bau eines Gebäudes zu vollenden. Das klingt einfach? Dann vergessen Sie aber die vielen Auflagen der Regierung, die Punks der Nachbarschaft und die Tatsache, daß fallende Körper mit einer Geschwindigkeit von 32 Fuß in der Sekunde herunterfallen. Sicher, es ist ein gefährlicher Job. Aber dafür genießt man den Feierabend natürlich um so mehr. Sind Sie hart genug für diesen Job?



Best.-Nr. AT 255 DM 39,80

Deluxe Invaders

Angriff der Aliens aus dem All

Für einen oder zwei Spieler! Holen Sie sich eine geballte Ladung an Spaß, Unterhaltung und die Qualität eines Arkade-Spiels nach Hause. Besiegen Sie die Aliens, die in immer neuen Angriffswellen auf Sie einstürmen. Während Ihre Schnelligkeit und Fähigkeiten wachsen, nimmt auch die feindliche Angriffsmacht an Stärke und Umfang zu. Dadurch werden Ihre Gegner nicht leicht zu besiegen sein, aber wir sind uns sicher, daß Sie es schaffen werden.



Arkade-Action satt für den Fan eines gepflegten Baller-Spieles!!!

Best.-Nr. AT 256 DM 29,80

Dracula - The Count

Grafikadventure in bester Dracula-Art

Am 11. Februar 1993 ist es endlich offiziell soweit! Bram Stroker's DRACULA wird dann auch die deutschen Kinos erobern. Diese Erfolgsverfilmung aus den USA wird selbstverständlich auch versoftet - jedenfalls für den PC/AMIGA/ST. Obwohl für den XL/XE offiziell keine Umsetzung vorhanden ist, gibt es dennoch eine für Bram Stoker's DRACULA -THE COUNT.

Dieses Grafikadventure entführt Sie in die dunklen Gemäuer eines Schlosses in Transylvanien - genau der Heimatburg von DRACULA. Eines Tages wachen Sie mit Bisswunden am Hals auf. Ihnen



wird jetzt erst klar, in welcher gefährlichen Situation Sie sich befinden. Gibt es für Sie überhaupt noch eine Chance, aus diesem unheimlichen Gemäuer zu entkommen. Anscheinend ja - aber Sie müssen zuvor mit einem Holzplock Dracula's Herz durchbohren, um die Welt für immer von diesem unheimlichen Grafen zu befreien.

Dieses Grafikabenteuer wird Sie mit seiner spannden Hindergrundgeschichte sofort in seinen Bann ziehen. Machen Sie sich auf den Weg und versuchen Sie diesen blutsaugenden Vampir für immer aus dieser Welt zu vertreiben.

Dr. Van Helsing benötigt Ihre Hilfe! Werden Sie es schaffen, den Vampirgrafen Dracula für immer ins Reich der Toten zu verdammen?

Best.-Nr. AT 257 DM 49,80

DISK-LINE 21

Und auch diesmal gibt es auf dieser DISK-LINE-Ausgabe wieder echte Software-Leckerbissen:

Ein richtiges Bonbon für die Freunde der Maltafel ist **ATARINA - THE MUSICAL TOUCH-TABLET**! Jetzt können Sie es dazu benutzen, schnell und einfach eigene Musikstücke zu komponieren!

Wissen Sie nicht genau, welche und wieviele Bücher Sie haben? Mit unse-

Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196 DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

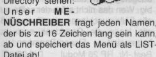
Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197 DM 16,-

ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

rer **BÜCHERBIBLIOTHEKS-VERWALTUNG** haben Sie dieses Problem künftig nicht mehr!

Endlich gibt es kein umständliches Menüschreiben mehr, wenn man Basic-Program-me laden und längere Pro-grammnamen verwenden will, als in der Directory stehen: Unser **ME-NÜSCHREIBER** fragt jeden Namen, der bis zu 16 Zeichen lang sein kann, ab und speichert das Menü als LIST-Datei ab!



Auch unsere Demos machen wieder was her: Die Demo **OH MY DOT!** in Assembler bringt neben großen Scrollern und guter Musik auch noch animierte Grafikfiguren in höchster Auflösung auf den Bildschirm, die sich sogar mit dem Joystick beeinflussen lassen! **DEMO 1** und **DEMO 2** zeigen, wie man Player für Finescrolling-Effekte nutzen kann (Einbau in eigene Programme möglich!). Aber der Joystick wird auch bei den folgenden Spielen in Anspruch genommen werden:

Bei **ENTER ACCOMODATION** müssen Sie die Galaxis vor der Eroberung durch einen größenwahnsinnigen Roboter bewahren, indem Sie seinen Stützpunkt vernichten!

Und **SUPER-BOULDER** steht dem kommerziellen Spiel namens BOULDER-DASH in nichts, aber auch wirklich nichts, nach!

Schließlich gibt es ein Programm für Feuerwehrleute und solche, die es werden wollen: Das **FEUERWEHR-PROGRAMM** erklärt nicht nur die Feuerwehr, sondern stellt auch eine Reihe Fragen, nach denen eine Auswertung erfolgt.

Wer diesen Software-Cocktail verschmäht, dem entgeht echt was! Also gönnen Sie sich und Ihrem Computer wieder etwas Software-Spezialität!

Best.-Nr. AT 258 DM 10,-



GEM'Y

Einstein hätte seine wahre Freude an diesem Spiel
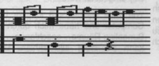
Eine neue Herausforderung für alle Tüftler, Knobelfreunde und Strategen! Bei GEM'Y geht es darum, durch geschicktes Anklicken von Gem's in der rechten Spielhälfte das gleiche Muster wie im linken Originalfeld zu erreichen. Aber Vorsicht, das Verändern vom Status des angeklickten Steins wirkt sich auch auf die Nachbarsteine aus! Volle Maus- oder Joystickunterstützung, Musikbegleitung und Codes zum Wählen der Levels sind selbstverständlich integriert. Schaffen Sie es, die Muster in der gesetzten Zeit zu erstellen? Na, dann nichts wie los!



Best.-Nr. AT 259 DM 19,00

Benjy-Soft Sound-Monitor

Der Benjy-Soft Soundmonitor ist ein Programm zur Erstellung von Musikstücken. Sicherlich gab es hier in der Vergangenheit schon einiges, jedoch hat dieses Programm ein eigenes neuartiges Konzept. Auch für den absoluten Musiklaien ist es nun möglich, Musik nach Geschmack zu erstellen. Aber auch für den absoluten Profi hat dieses Programm einiges zu bieten. Als Revolution kann man wohl die Fähigkeit bezeichnen, Soundstücke während des Spielens zu editieren.



Ein Programm, welches das absolut letzte machbare aus dem Soundchip des XL/XE herausholt. Alle mit dem Soundmonitor erzeugten Musikstücke können sowohl in Basic als auch in Assembler eingebunden werden. Fertige Routinen stehen hierfür zur Verfügung. Auch als Nicht Programmierer sind Sie in der Lage alle Musikstücke als Selbstablaufende Maschinenprogramme zu speichern, natürlich ohne irgendwelche Zusatzprogramme wie Assmbler o.ä.

Kurz und Gut, uns hat das Arbeiten mit dem Soundmonitor riesigen Spaß gemacht, da hier ungeahnte Möglichkeiten und Fähigkeiten auch für den Laien nutzbar werden. Ein gut gegliedertes Handbuch in Deutsch sorgt dafür, daß Sie sich schnell mit der Bedienung vertraut machen können. Rundum ein Soundpaket, welches wohl nichts in seiner Klasse zu fürchten braucht.

Best.-Nr. AT 260 DM 29,90

BISMARCK

The North Sea Chase

Wer kennt sie nicht, die Softwarefirma mit den vielen Interessen: Datasoft. Fast jedes Genre der Computerspiel-Unterhaltung war hier vertreten. Nicht nur Jump'n'Run Games á la Conan oder Zorro, auch Rollenspiele wie Alternate Reality und - wie viele wohl nicht wissen - auch Strategiegames, wie man sie sonst nur von SSI kennt.

Bei Bismarck haben Sie die Wahl, ob sie auf Seiten der Briten in der RAF fliegen oder bei der Wehrmacht auf

ATARI magazin - aktuelle Produkte

die Bismarck gehen. Nachdem man verschiedene Starteinstellungen gemacht hat, befindet man sich mit seinem Cursor auf der Seekarte des Nordatlantiks. Bewegt man den Cursor auf ein Icon, das eine Einheit repräsentiert, dann werden Informationen über das Objekt gegeben. Informationen über feindliche Einheiten sind nicht möglich.

Wie bei einer richtigen Simulation spielt auch hier die Zeit einen entscheidenden Faktor. Zum einen geht das Spiel auf Tag und Nacht ein, zum anderen müssen Sprit und andere Sachen in so großen Mengen gelagert werden, daß man auch immer wieder zum Hafen zurückfahren kann.

Außer dem Aufspüren von Feinden und deren Bekämpfung hat man noch die Möglichkeit Luftaufklärung zu betreiben, wobei einem dann nach einer gewissen Zeit die Orte gemeldet werden, an denen sich der Feind wohl aufhält. Nach einer bestimmten Zeit erhält man während der Simulation Meldungen von der Admiralität, die einem ebenfalls Auskünfte über Feindbewegungen und andere wichtige Informationen. Diese sollte man sich unbedingt merken, da sie für den weitern Einsatzplan überaus wichtig sein können. Neben den Feinden gibt es aber auch Naturbarrieren wie Packeis oder Minenfelder, die man ebenfalls meiden sollte.

Ganz witzig ist auch der Radar gelungen, bei dem wie bei einem "echten" immer ein Teil nachleuchtet. Ebenfalls ein wichtiger Faktor für beide Seiten ist das Wetter. So sind z.B.



Schiffe schlechter zu erspähen, wenn es nebelig ist, Flugzeuge starten auch nicht, wenn das Wetter zu schlecht ist. Was mich aber wirklich beeindruckt hat, ist die Möglichkeit der Wettervorhersage. Hier kann man von einzelnen Wetterfeldern eine Vorhersage treffen lassen. Leider ist diese wie im richtigen Leben nicht immer zutreffend...

Der größte Gegensatz zu den SSI Spielen ist, daß die Aktionen gegen den Feind nicht in erster Linie taktischer Art sind, sondern daß man selbst mit dem Joystick eingreifen kann. Die Grafik auf beiden Seiten ist ausreichend, für den XL sogar gar nicht mal so übel. Trotzdem artet das ganze nicht in eine stupide Ballerei aus. Man muß sehr wohl beachten, welche Waffen man wie oft einsetzt.

Insgesamt ein ganz nettes Spiel. Wer Simulationen mag, sollte zugreifen, auch Action-Freaks sollten es sich überlegen. Die Frage des guten Gewissens bei Kriegsspielen kann Ihnen aber keiner abnehmen.

Best.-Nr. RP 24 DM 39,80

Lode Runner

(c) 1983 by BR0DERBOUND

"Du hast die geheime unterirdische Schatzkammer des machtgierigen Bungeling Empire gefunden. Dieses enthält das gesamte Vermögen in Gold, welches die Bungelings von den Galactans gestohlen haben.

Als ein hochtrainierter galaktischer Commander ist es Deine Mission, jeden der 150 Level zu infiltrieren, die Bungelingwachen zu überlisten und auch das letzte Gold von den Bungelings zurückzuholen. Und naürlich mußt Du am Leben bleiben..."

Das ist, frei übersetzt aus dem Englischen, die Vorgeschichte, wie sie einem in der knappen Anleitung präsentiert wird: Lode Runner ist wieder erhältlich! Das klassische Run-and-Jump-Spiel, Vater aller Spiele dieses Genres, das sogar auf den Game Boy umgesetzt wurde.

Wie viele Nächte saß ich vor dem Computer und habe mich durch die Bungeling-Räume geschlagen. Ich kann sie nicht alle zählen. Lode Runner ist eines dieser Spiele, das einem nie langweilig wird, weil es eben auf Strategie und Köpfchen ankommt, und nicht auf Shoot'em'Up.

An den 150 Levels der Cartridge kann man sich eine Weile festhalten und wenn einem das nicht reicht, so kann man sich mit dem Leveleditor eigene Levels erschaffen. Darüber hinaus gibt es Leveldisketten zu kaufen, die für weitere Spannung und Action sorgen.

Ein Nachteil soll nicht verschwiegen werden: Die Cartridge ist auf NTSC ausgelegt, d.h. das Spiel ist zweifarbig. Wen das nicht stört, der sollte auf alle Fälle zuschlagen, denn wer weiß, wie lange die Cartridges noch zu haben sind. Florian Baumann

Best.-Nr. RP 26 Modul DM 29,80

Lode Runner Tool Disk

Für alle Freunde des Spieles Lode Runner von BRODERBOUND-Software gibt es 50 neue, bislang unveröffentlichte Levels, die für viel Spaß und neue Action sorgen. Diese sind auf dem neuen Titel der Low Price Serie von CDI zu finden. Darüber hinaus befinden sich noch einige nützliche Tools für alle kreativen Lode-Runner Fans auf der Diskette:

- der LR Leveldisk Initializer

legt eine neue Lode Runner Leveldisk an und stellt auf dieser 658 freie Sektoren zur Verfügung!

- die LR Level Inspiration

falls Ihnen die Fantasie ausgehen sollte hilft dieses kleine Werkzeug sicher weiter: Es berechnet ein Grundgerüst für neue Levels, das Sie mit dem Editor ausbauen können.

- der LR Level Copy

kopiert gleich mehrere Levels in einem Rutsch und verschiebt sie auch auf der Diskette.

- der LR Level Randomizer

würfelt die Reihenfolge der Level auf der Diskette durcheinander. Mit der LR Tooldisk ist ein kleiner Wettbewerb im Leveldesignen verbunden. Also, ran an den Speck...

Best.-Nr. AT 261 DM 12,-

ATARI magazin - TAAM - ATARI magazin

Es ist sehr lange her, mehr als lang; denn damals regierten noch die Götter und ein heute längst vergessener Teil der Erde stand kurz vor dem Untergang, denn ein dunkler Dämon drohte, alles zu zerstören. Die einst so fröhlichen und furchtlosen Menschen verkrochen sich vor Angst und Schrecken in den Tiefen ihrer Häuser und einst lebendige Städte wurden zu stillen Orten. Kein Mensch wußte Rat und man beschwor Geister mit zahlreichen Ritualen, doch alles wollte nichts helfen und so bereitete man sich schon auf das so scheinbar nahe Ende vor.

Da war es, als ob eine Stimme zu der alten Priesterin Griemhild spräche: "Ihr könnt eure Welt retten, aber nur eine Person weiß, wie der Dämon besiegt werden kann. Dies ist der weise Zauberer TAAM. Findet ihn und er wird euch die Lösung sagen."

Griemhild, treue Dienerin des Königs Rohdhis, eilte sofort nach Siegelhorst, der Herrscherstadt und verkündete dem König ihre Vision. Der König wollte selbst hinausziehen, Taam zu finden, doch leider war er schon zu alt und zu schwach. Also wurden Boten ausgeschickt, die durch die gesamte Mittelwelt zogen und die Vision kund taten.

Der Burgherr von Umelshöh hatte einen stattlichen Sohn, der über Fähigkeiten des Kampfes verfügte, die sonst keiner vorweisen kann. Er heißt Siegurd und machte sich auf in den Palast der Herrschers.

Neben ihm waren noch einige andere versammelt, die sich ebenfalls auf die Suche machen wollen. Der Herrscher überreichte jedem ein extra angefertigtes Schwert und die gefahrvolle Reise konnte beginnen.

Der Spieler übernimmt die Rolle von Siegurd. Das Spiel beginnt aber schon mitten in der Story, denn man muß erst nach Umelshöh marschieren, um das Schwert des Königs in Empfang zu nehmen. Als Hilfe hat man eine Karte, die dem Spiel beiliegt, sodaß man sich sofort weit weit in der Zeit zurückversetzt fühlt.

Lädt man das Spiel, wird man als erstes von einem sehr schön gestalteten Vorspann überrascht, den man natürlich auch abbrechen kann. Das wäre aber viel zu Schade, denn das altertümliche Feeling des Spieles beginnt bereits hier, einfach fantastisch.

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystik 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystik 2 aufkommen. Das Adventure wird komplett über Joystick gesteuert, jedoch um einiges komfortabler und einfacher, wie dies noch bei Mystik 2 der Fall war.

Der Bildschirmaufbau ist etwa gleich. Ein Teil nimmt die Grafik des momentanen Ortes ein, etwa vorhandene Personen werden extra dargestellt und die Hälfte des Schirmes ist frei für irgendwelche Erklärungen oder Nachrichten bei Gesprächen. Zudem nimmt noch ein Teil des Schirmes die Kommandos ein, sowie die Himmelsrichtungen.

Auf dem gefahrvollen Weg sollte man bei Gesprächen bedenken, daß einige Leute verängstigt vor einem sind, denn man ist ja als großer Krieger bekannt. Dies kann schon hysterische Anfälle bei den Leuten bewirken, die keinen Ärger haben wollen.

Von der Mittelwelt führt der Weg in den schwarzen Kontinent, getrennt durch den schwarzen Fluß, der nur durch die Todesbrücke überquert werden kann. Einladend, nicht? Doch dies ist der einzige Weg zum nordischen Meer, denn dort liegt der Baum der Weisheit, wo Taam gefunden werden kann. Was sich jetzt hier so "na das machen wir schnell" anhört, der wird sich wundern, wenn er das Spiel spielt. Dunkle Gassen bereits in den Städten, es gibt viel zu tun und man muß erst denken, dann handeln. Kommt man in ein neues Gebiet, so sieht man selbiges erstmal von der Sicht des Spielers, begleitet mit einem kleinen Musikstück und dem Namen des Landes, wirklich fantastisch gemacht; erinnert ein wenig an den Goldie "Defender of the Crown".

Die Grafiken sind sehr gut geworden. Man kann alles klar erkennen, die Farben sind stellenweise ein wenig unglücklich gewählt, will sagen, es gibt wieder nur ein Farbton in mehreren Helligkeiten. Schade eigentlich. Sonst aber sind die Grafiken schön anzusehen, besonders manche Leute sind genial geworden.

Die Musiken, die während des Spieles auftauchen, sind stimmungsvoll und wissen zu gefallen, ebenso der Titelsound. Einem Adventure in dieser Form, mit soviel Sound, begegnet man selten.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure, wie schon öfters in diesem Text erwähnt, sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Zum Lieferumfang gehören, neben der erwähnten Karte, die auf etwas stabilerem Papier gedruckt wurde, noch zwei beidseitig bespielte Disketten. Man sieht also, daß es viel zu tun gibt; denn wißt ihr, wieviel auf eine Diskette draufpaßt?!

Fazit: Als Adventure-Freak kommt man an diesem Spiel nicht vorbei, und auch andere Freaks werden sicherlich ihren Gefallen daran finden, auch wenn sie sonst nicht auf Adventures stehen. I like it und kann es nur jedem User weiterempfehlen. Das Geld ist gut angelegt, man bekommt doch eine Menge geboten.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 219 DM 39,-

Das Hardware Angebot

25K Bibomon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K-Bibomon als der Hardwarezusatz schlechthin bekannt worden sein. Dieser erstklassiger Maschinensprachmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre angepaßt. Neben dem residenten DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, OLD-OS, Optionales Betriebssystem, integriertem XL/XE High-Speed OS, BASIC-Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programmentwickler, solche die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Profis, Schummelpokes usw. 30 Seiten Handbuch in deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibomon. Ob Disassemblieren, Text-, Byte-, ASCII oder Bildschirmcodesuche, Singlestep, Tracen, Dumpen, lesen und schreiben von Sektoren, mathematische Funktionen, umrechnen von DEZ in HEX oder BIN und umgekehrt und und und ....., alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibomon.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic zugeschaltet werden.

25k-Bibomon Grundversion
Best.-Nr. AT 244 DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler im ROM
Best.-Nr. AT 262 DM 189,-

1MB SUPERMEGARAM

Aus der Hardwareschmiede endlich eine 1MB Erweiterung für alle XL/XE. Durch den Einsatz der Toptechnologie der 4-Megabit Chips äußerst kompakte Bauform. Jetzt noch einfacher zu installieren.

Die 1MB Zusatzspeicher sind sowohl durchgängig als Ramlaufwerk nutzbar, als auch in 4 einzelnen 256KB Laufwerken. Die Umschaltung kann über Software oder aber Hardware erfolgen. Per Kippschalter kann jederzeit zwischen den vier 256KB Segmenten gewählt werden. Dies natürlich auch im laufenden Betrieb, absturzfrei, ohne jeglichen Datenverlust.

Zum Lieferumfang gehört ein High-Speed Sektorkopierer mit einer 1MB-Unterstützung, welcher sowohl die Floppy 2000, als auch eine 1050 mit Speedy voll unterstützt. Selbstverständlich läuft dieser auch mit einer normalen 1050 oder XF551. Quad-Density Disketten können nun in einem Durchgang kopiert werden. Wie immer wird das Bibo-DOS mit Tools zusammen mit einem ausführlichen Handbuch sowie einer bebilderten Einbauanleitung ausgeliefert.

Sollten Sie den Einbau nicht selbst ausführen können, so steht Ihnen der Installationsservice des Herstellers gegen einen geringen Unkostenbeitrag zur Verfügung. Wer erst mit 256KB einsteigen möchte, kann die Supermegaram später durch tauschen der Ramchips aufrüsten.

1MB Supermegaram komplett
Best.-Nr. AT 245 DM 199,-

256KB Supermegaram aufrüstbar
Best.-Nr. AT 250 DM 149,-

ROM-Disk 512KB

Achtung: **Neue Preise**

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interressanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden.

Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation

2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig

3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!

4. Das schnellste Ladeprinzip welches es für XL/XE gibt

5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl

6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem

7. Einfache Installation

8. Top-Qualität durch Industriefertigung

9. Höchste Kompatibilität

10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für
XL: Best.-Nr. AT 236 DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237 DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für
XL: Best.-Nr. AT 238 DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239 DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS

geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 DM 99,-

Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatiern, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

Floppy 2000 - II

Mittlerweile ist die Floppy 2000 ein Jahr alt, feiert also den jüngsten Geburtstag. Da die Floppy in diesem Jahr nicht nur verkauft, oder einfach nur ein Jahr älter, sondern auch im Laufe der Zeit ständig verbessert wurde, steht nun die interessante Neuigkeit ins Haus: das Betriebssystem der Floppy 2000 wurde komplett überarbeitet. Herausgekommen sind eine Reihe verbesserter Leistungen. Neben den bekannten Leistungsmerkmalen wie höchste Arbeitsgeschwindigkeit, echte Double Density und hohe Kompatibilität gibt es nun weitere Leistungsmerkmale:

1. Qaud Density 360 KB voll XF551 kompatibel,

2. 360 KB High-Speed Kopierer aus dem ROM und

3. ist das Floppy Setup ebenfalls im ROM der Floppy enthalten.

Die ROM-Software wird einfach gebootet, indem der Floppyhebel beim Einschalten des Computers geöffnet bleibt. Weiterhin bietet der Hersteller auch eine Garantie von einem Jahr. Ausgeliefert wird nun auch ein ausführliches deutsches Handbuch mit echtem Insiderwissen zur Floppy 2000. Nebenbei wurde selbstverständlich die Verarbeitungsqualität der Laufwerke erheblich gesteigert. Wieviel teurer ist nun die Floppy 2000? Genau DM 0,00. Richtig, der Preis ist im Gegensatz zur Leistung nicht gestiegen.

Best.-Nr. AT 111 DM 429,-

auf einen Blick

ANIMATION STATION

Maltafel für den ATARI XL/XE

Darauf haben viele lange gewartet! Dank unserer internationalen Kontakte ist es uns jetzt wieder gelungen, eine Maltafel für den ATARI anbieten zu können. Um nichts in der Welt möchte man den Komfort wieder missen, wenn man einmal mit der Maltafel gearbeitet hat. Ein einzigartiges Mal- und Gestaltungs-Tool. Kreieren Sie Zeichnungen mit einer Berührung des Zeichenstiftes auf der Maltafel - wie die Profis. Die DesignLab Software ermöglicht es Ihnen, schwarze, weiße oder farbige Punkte, Linien, Ovale, Kreise, Quadrate, Kisten oder vorgegebene und freie Formen zu generieren. Zeichnen Sie freihändig oder wählen Sie eine der vorgegebenen Formen. Kombinieren Sie Texte und Grafiken. Um feine Details zu ändern, können Sie Teile des Bildes vergrößern.

Geliefert werden die Maltafel, der Zeichenstift, eine umfangreiche Anleitung, Software und viele vorgefertigte Grafiken. LIMITIERTER VORRAT! ORDERN SIE NOCH HEUTE!!!

Best.-Nr. AT 248 DM 298,-

WICHTIG

Auf Hardware-Produkte gibt es keine Rabatte.

Achtung. 2.5.93

Bis zum 2.5.93 können Sie aber zu jedem bestellten Hardware-Produkt eine PD-Diskette kostenlos aussuchen.

Power per Post

Ausführlicher Testbericht zum Desktop Atari

Desktop Atari ist eins von 2 Programmen, die von der Firma HBSF geschrieben wurden und zwar schon 1989. Der Grund, weshalb dieses Programm erst jetzt verfügbar ist, ist folgender: Es unterlag nämlich nur dem privaten Vertrieb von HBSF. Und als sich das Haupt der kleinen Firma von der Computerei zurückzog, gelangte das Programm in Vergessenheit.

Das DTP-System wird auf 3 Disketten und einem Handbuch geliefert. Das eigentliche Programm umfaßt nur eine Diskettenseite. Das Handbuch ist teilweise zwar etwas kurz ausgefallen, aber ansonsten kann man sagen, daß alle Funktionen des Programms ausreichend beschrieben sind.

Eines gleich im Vorraus: Wenn man dieses DTP-Paket erwirbt, darf man nicht davon ausgehen, daß gleich bei den ersten Versuchen ein geglücktes Layout entsteht. Dieses Programm arbeitet auf einer recht professionellen Grundlage und orientiert sich teilweise an den Vorbildern von größeren Rechnern. Außerdem ist dieses Programm meines Wissens das einzige, das eine DIN-A4-Seite auf einmal im Speicher verwalten kann. Den Umfang des Programmes bekommt man sofort am Anfang zu spüren durch die etwas lange Lade- und Initialisierzeit von rund 1,5 Minuten. Dannach befindet man sich im Hauptmenü mit folgenden Punkten:

1 Graphik (malen, zeichnen).

2 Graphik (kleben, Textboxen).

3 Texte editieren.

4 Game laden.

5 Seite ausdrücken.

6 DOS (directory, load, save)

Drückt man nun eine der entsprechenden Tasten, so wird der betreffende Menüunterpunkt geladen. Eine eventuell schon vorhandene Seite im Speicher bleibt auch bei solchen Aktionen erhalten. Lediglich vor dem Druck der Reset-Taste sollte man sich hüten. Das Programm ist zwar gegen einen solchen abgeschirmt, aber es kommt garantiert zu Störungen auf der Seite. Ein solcher Pixelsalat läßt sich aber relativ leicht mit dem Grafikeditor beseitigen.

Kommen wir zum ersten Punkt:

1 Graphik (malen, zeichnen)

Das ist nun der Grafikeditor von DA. Hier wird auf kleinstem Raum die hauptsächliche Funktionsvielfalt und der Arbeitsbildschirm dargestellt. Etwa 1/5 des Bildschirms nimmt hier ein Menü ein, das senkrecht von oben nach unten reicht. Ein senkrechtes Lineal ermöglicht eine genaue Positionierung des Grafikcursors. Dessen Form ist wählbar zwischen einem kleinen Kreuz oder einem Fadenkreuz, das über den ganzen Bildschirm reicht. Hier bemerkt man die Nützlichkeit des Zeilenlineals. Außerdem befindet sich rechts oben eine kleine Übersicht, die die jeweilige Position des Grafikbildschirmes auf der gesamten DIN-A4-Seite anzeigt.

Mit Control und den Cursortasten kann man sich nun in kleinen Schritten über die Seite bewegen. Man scrollt quasi über die Seite und sieht immer einen kleinen Ausschnitt, den man dann grafisch bearbeiten kann. Für eine pixelgenaue Positionierung des Cursors stehen die Cursortasten zur Verfügung. Das eigentliche Arbeiten erfolgt mit dem Joystick.

Die Zeichenfunktionen sind mit anschaulichen Symbolen dargestellt; folgende sind verfügbar: Kreise, Linien, Freihandzeichnen, ausfüllen, Rahmen. Außerdem kann man zwischen verschiedenen Pinselarten wählen: Punkt, Flachstrich, Spray, dick, sehr dick. Ausfüllen kann man schwarz, weiß oder mit einem Füllmuster eigener Wahl. Es stehen 8 zur Verfügung. Es lassen sich aber auch ganz einfach eigene erstellen. Man schneidet es einfach aus einer Grafik aus.

Über die Tastatur sind folgende Funktionen erreichbar: Übersicht über die gesammte Seite, Screen invertieren, Zeichenfarbe wechseln (schwarz, weiß, invertieren), UNDO, Neues Füllmuster, Eintragen der Umrisse einer DIN-A5- und DIN-A4-Seite, Screen löschen, ganze Seite löschen, Hilfsgitter ein bzw. ausblenden, Editor verlassen.

Fazit zum Grafikeditor:

Er macht einen recht ausgereiften Eindruck. Allein dieser könnte schon ein selbstständiges Produkt darstellen. Es sind so ziemlich alle wichtigen Zeichenfunktionen übersichtlich auf kleinstem Raum zu finden. Außerdem wurden eigene Grafikroutinen verwendet, die recht schnell sind. Allein die Füllroutine ist ein halbes Grafikdemo. So habe ich auch noch nicht gesehen, wie ein Objekt ausgefüllt wird. Sie muß einen sehr ausgetüftelten Algorythmus besitzen, sie ist nämlich sehr schnell.

2 Graphik (kleben, Textboxen)

Zum guten Aussehen einer Seite gehört natürlich auch ein gut aussehender Text. Es ist eben nicht nur entscheidend, welcher Font gewählt wurde, sondern auch die Texteinteilung. Textboxen ermöglichen es, Texte in jeder beliebigen Größe an jeder Stelle der Seite zu positionieren.

Für den User, der mit dem Begriff Textboxen noch nicht so recht etwas anfangen kann, hier noch eine kurze Erläuterung. Im Gegensatz zu verschiedenen anderen Layoutprogrammen, wird der Text nicht unmittelbar in den Screen geschrieben. Textboxen bieten deshalb reichhaltige Möglichkeiten der nachträglichen Textmanipulation. Außerdem stellen Textboxen für sich einen eigenen Screen dar, und nur in diesen wird der Text geschrieben. Sie sind vergleichbar mit der Fenstertechnik, beispielsweise von SAM. Nun wollen wir einmal sehen, ob die Textboxen von Desktop Atari diesen Anforderungen gerecht werden. Wie geht man also vor?

Hat man also den 2. Grafikeditor geladen, erscheint ein leerer Screen mit einem beweglichen Fadenkreuz. Durch Druck der Taste T gelangt man ins Textboxmenü. Dort hat man die Möglichkeit, eine Textbox zu laden, zu speichern, zu editieren und den Textboxmodus zu verlassen. Außerdem wird eine Übersicht über die Seite gegeben. Diese nimmt den Hauptteil des Bildschirmes ein. Eventuell schon vorhandene Layouts werden hier stark verkleinert dargestellt. So kann man vermeiden, daß man versehentlich eine Box über eine schon vorhandene Grafik/Text legt. Wir entscheiden uns für das Editieren.

Hier wird nun blinkend die aktuelle Textbox dargestellt. Ingesamt können 16 Textboxen angelegt werden, was den allgemeinen Ansprüchen genügen sollte. Mit dem Joystick kann nun die aktuelle Box über die Seite bewegt, verkleinert und vergrößert werden.

Es gibt außerdem eine Funktion die es ermöglicht, daß alle Textboxen gleichzeitig angezeigt werden können. So kann man feststellen, ob sich Boxen eventuell überlappen. Ist man damit fertig, müssen die Boxen auf der Arbeitsdisk gespeichert werden, was zwar manchmal ziemlich umständlich ist, aber wohl aus Speicherplatzgründen nicht anders zu realisieren ist.

Im 2. Grafikeditor kann man aber noch viel mehr machen als nur Textboxengestaltung. Man kann mit diesem Programmteil auch Bilder in das entsprechende Dokument einbinden. Die Fotos, die einem hier zur Verfügung stehen, übertreffen bei weitem alles bisher gesehene auf dem XL. Nach eigenen Angaben von HBSF sind diese von größeren Rechnern übertragen worden, und ich muß sagen, man sieht es ihnen an.

Einen kleinen Kritikpunkt gibt es aber: Das Einbinden eines einzelnen Bildes gestaltet sich je nach Größe etwas umständlich und relativ langweirig. So wird erst das gesamte Bild geladen, aus dem man sich dann das betreffende Objekt ausschneiden kann. Nun beginnt der Computer nach freiem Zwischenspeicher zu suchen. Außerdem muß das Bild erst noch entpackt werden. Nach einigen Speicherschiebereien erscheint dann aber das entsprechende Bild auf der Seite. Das alles dauert etwas. Je nach Bildgröße bis zu einer knappen Minute. Aber wie heißt es so schön? "Gut Ding will Weile haben", und das Ergebniß kann sich sehen lassen. Außerdem empfinde ich es als praktisch, daß die doch recht speicherintensiven Bilder gepackt vorliegen, so daß recht viele auf eine Diskette passen.

Alle Funktionen sind leider nicht, wie im 1. Grafikeditor, über ein optisch ansprechendes Menü, sondern nur über Tastendrücke erreichbar. Für den Anfänger mag das umständlich sein. Hat man sich aber erst einmal mit dem Programm vertraut gemacht, so geht die Arbeit viel flotter von den Tasten.

Möglichkeiten des 2. Editors:

- Sreen von Disk laden (Fotos),

- Sreen speichern, der eventuell mit dem ersten Editor erstellt wurde,

- Directory abrufen

- UNDO

- Objekt ausschneiden

- Objekt einkleben

- Textboxen erstellen

- Seitenübersicht

- Screen löschen (dazu zählt nur der sichtbare Bereich)

- Feinjustierung des Fadenkreuzes mit Hilfe der Cursortasten

Bei den Einklebeaktionen besteht auch die Möglichkeit, den Ausschnitt invers und gespiegelt, wahlweise horizontal oder vertikal einzukleben.

3 Der Texteditor

Der Texteditor dient, wie der Name schon sagt, zum Erstellen von Texten, die dann in die Textboxen mit dem jeweiligen Font und einer Menge Attributen übernommen werden. Läßt die Bedienungsfreundlichkeit doch manchmal zu wünschen übrig, so sind die Möglichkeiten der Textmanipulation sehr vielseitig.

Als Nachteil empfinde ich zum Beispiel, daß nach einem Return der Cursor nicht an den Zeilenanfang wandert, sondern nur ein Zeilenendzeichen eingefügt wird und man nun in der Zeile weiterarbeitet. Aber vom Prizip her umfaßt eine Zeile auf der DIN-A4-Seite nachher sowieso eine andere Zahl von Buchstaben als die, die auf dem Bildschirm dargestellt wird (immer 40 Zeichen pro Zeile).

Hat man also den Editor geladen, erscheint folgendes Untermenü:

- s Text speichern

- l Text laden

- e Text editieren

- k Text konvertieren

- q beenden

Die ersten beiden Punkte bedürfen wohl keiner weiteren Erläuterung. Aber was man im Editor sebst alles mit der Schrift anstellen kann, ist einfach sagenhaft. Hier die Möglichkeiten:

- Abstand der Worte in Punkten einstellen,

- Abstand der Buchstaben in Punkten einstellen,

- Abstand der Zeilen in Punkten einstellen,

- Mitten im Text anderen Zeichensatz laden (!)

- Wenn eine Zelle mit mehr als X Buchstaben überschrieben wird, so wird nach Trennung gefragt,

- Zur nächsten Textbox springen,

- Automatische Anpassung des rechten bzw. linken Randes, falls eine Grafik in die Textbox ragen sollte,

- Text zentriert formatieren,

- Text im Blocksatz formatieren,

- Text linksbündig formatieren,

- Text rechtsbündig formatieren,

- Textboxinhalt vor Formatierung löschen.

Das hört sich alles sehr phantastisch an, und das ist es auch, aber es gehört sehr viel Übung und Geduld dazu (wegen langer Lade- und Rechenzeiten), bis man das gewünschte Ergebniß erzielt. Das Handhaben der einzelnen Steuerzeichen gestaltet sich doch etwas kompliziert, darauf weist der Autor übrigens auch im Handbuch hin. Aber wie schreibt er doch so schön: "Der Mensch wächst mit seinen Aufgaben".

Hat man nun einen Text editiert, so muß er konvertiert werden, d.h. erst jetzt wird er in die Textbox eingetragen. Wie das dann letztendlich aussieht, hängt von den gewählten Attributen und Fonts ab. Hat man sich also zum Konvertieren entschlossen, beginnt die Zeit des Wartens und Diskettenwechselns. Ganz schlimm kann es werden, wenn man Fonts im Text hat, die auf mehreren Disketten verstreut sind.

Der Computer fragt sie dann nacheinander ab, und dann sind da ja auch noch die extra abgespeicherten Textboxen. Hat man das aber tapfer hinter sich gebracht, so kann man sich doch eines Ergebnisses erfreuen, das man auf einem 8-Bitter nicht alle Tage erblickt.

Ein großer Nachteil sollte hier aber nicht verschwiegen werden: Hat man die doch recht strengen Steuerzeichenregeln verletzt, so liefert der Editor nicht etwa eine Fehlermeldung, sondern springt einfach ins Hauptmenü, als sei alles in Ordnung. Wenn man sich im 2. Grafikeditor befindet und sich die Seite betrachten will, stellt man eventuell vorhandene Fehler erst hier fest. Hier wäre es doch nützlich gewesen, eine Seitenübersicht einzufügen.

5 Seite ausdrucken

Hier hat man die Möglichkeit die gesamte DIN-A4-Seite auszudrucken, seinen Drucker anzupassen und Zeichensätze zu drucken. Erscheint die letzte Funktion doch auf den ersten Blick als unsinnig, so wird sie der

Produktinformationen

User zu schätzen wissen, der mittels des Texteditors beginnt, sich mühsam durch alle Fonts durchzuarbeiten, damit er weiß, wie sie aussehen. Hier kann man nun die Fontdisk einlegen, und der Computer erstellt von jedem eine einzeilige Probe, welche die entsprechende Fontnummer und einen kurzen Testtext beinhaltet.

Die Fonts allgemein sind auch sehr gut anzusehen. Sie sind ebenfalls von größeren Rechnern konvertiert und liegen in verschiedenen Größen und Formen vor. Und da zeigt sich auch gleich ein kleiner Nachteil. Die Fonts lassen sich von der Größe und Erscheinungsform nicht verändern. Aber dafür stehen auch 80 verschiedene zur Verfügung. Die Palette reicht von den üblichen 8*8 Fonts, wie man sie auch von den herkömmlichen Layoutprogrammen kennt und wie sie auch vom TEXT-Befehl in Turbobasic verwendet werden, bis zu großen, geschwungenen Schmuckfonts.

Der Druck selbst gestaltet sich recht flott. Wenn man einen Drucker mit entsprechend großem Druckpuffer hat, ist er eigentlich ständig am Drucken, ohne große Pausen.

6 HBSF-DOS

Nun kommen wir zu einem Punkt der Vorteile sowie auch Nachteile hat. Zuerst die Nachteile. Mit diesem DOS lassen sich weder Disketten von herkömmlichen DOS-Arten schreiben bzw. lesen. Außerdem wird auch nicht angezeigt, ob eine Diskette das HBSF-Dos-Format hat, weil das HBSF-DOS eigentlich jedes Diskettenformat akzeptiert, egal von welchem DOS.

Und das ist auch gleichzeitig ein Vorteil. Es wird kein Byte der Diskette für Directory oder VTOC reserviert. Es werden nur soviele Bytes für das Directory reserviert, wie auch wirklich Filenamen vorhanden sind. So kommt eben auch bei einer leeren mediumformatierten Disk die Meldung 1024 Sektoren frei. Außerdem sind die Laderoutinen des DOS schon mit Packroutinen ausgestattet, d.h. jede Datei wird beim abspeichern gepackt bzw. beim Laden entpackt.

Ein weiterer Vorteil ist die Tatsache, daß das Löschen von Dateien sehr zügig voran geht. Es muß nämlich nicht Sektorenweise wieder gelöscht werden. Dieses DOS arbeitet nach einem anderen System, welches mir leider nicht bekannt ist.

Was nun also die Kompatibilität zu anderen DOS-Arten betrifft, so wird ein kleines Hilfsprogramm mitgeliefert, das es ermöglicht, Bilddateien vom DOS 2.5-Format zum HBSF-DOS und umgekehrt zu konvertieren. Außerdem lassen sich 8*8-Fonts in das HBSF-Fontformat umwandeln. Folgende Funktionen bietet das DOS:

- Directory abrufen,
- File löschen,
- umbenennen,
- Datei kopieren,
- Diskette formatieren (medium),
- Bildseite speichern,
- Bildseite laden,
- Dos verlassen.

Wie man hier sehen kann, wird nur in diesem Menü die gesamte Bildseite abgespeichert bzw. geladen und dabei gleichzeitig gepackt bzw. entpackt. So kann es z.B. vorkommen, daß eine DIN-A4-Seite weniger Diskettenplatz benötigt, als 2 Bilder im 62-Sektorenformat.

Aber auch hier ein kleiner Nachteil. Die Ladegeschwindigkeit, auch von nicht gepackten Dateien wie z.B. die einzelnen Programmteile, ist wirklich sehr langsam. Lediglich die Besitzer einer Speedy 1050 kommen wenigstens auf normale Ladegeschwindigkeiten durch den integrierten Cache.

Kommen wir nun zum letzen und eigentlich dazugehörigen Teil: Das DTP-Game.

4 Game laden

Mag das Spielprinzip auch nicht mehr ganz neu sein, so ist die Grafik mehr als sehenswert. Auf dem Spielfeld kommen bis zu 25 Farben zum Einsatz, die auch nicht willkürlich, sondern sogar recht kunstvoll eingesetzt sind.

Das Spiel selbst läuft nach alter Teletennismanier ab. Spielt man gegen den Computer, so hat man definitiv keine Chance. Aber zu zweit kann es durchaus Spaß machen. Es gibt verschiedene Schwierigkeitsgrade, die sich aber nur durch die Spielgeschwindigkeit unterscheiden. Auf jeden Fall ist dieses Game eine gute Idee, die auch von anderen Anwenderfirmen übernommen werden könnte. Es dient in jedem Falle der Entspannung nach längerem Arbeiten mit Desktop Atari.

Fazit:

Dieses Programm hat zwar noch einige Kleinigkeiten, die zu bemängeln sind. Aber in Anbetracht der Funktionsvielfalt, die es wirklich noch nie auf dem 8-Bit-Atari gab, kann man diese Fehler getrost vergessen.

Was bleibt ist ein Programm, das in manchen Fällen mehr zu leisten vermag, als diverse DTP-Programme auf größeren Rechnern, wenn auch mit größerem Bedienungsaufwand und geringerem Bedienungskomfort.

Jedem, der längere Einarbeitungszeiten nicht scheut und Geduld besitzt, ist Desktop Atari nur zu empfehlen. Man wird auf jeden Fall mit qualitativ hochwertigen Ergebnissen belohnt.
Stefan Heim

Best.-Nr. AT 249 DM 49,-

ACHTUNG!!!

Beachten Sie bitte unser Restpostenangebot **auf der Seite 35**

Mega-Font-Texter 2.06

Hallo Leute! Jetzt gibt es ein Update zum MegaFont-Schreibbprogramm von Christian Krüger: Den Mega-Font-Texter, Version 2.06. Wer es noch nicht kennt: Mit dem Mega-Font-Texter kann man größere, über die übliche 8x8-Matrix hinausgehende Fonts in höchster Auflösung, also Graphics 8, schreiben, die sogar teilweise noch die Fonts des berühmten PRINT SHOP übertreffen.

Bei diesem Programm handelt es sich nicht um einen aufgewärmten Mega-Font-Texter 1.0, sondern um eine vollständige Überarbeitung. So wurden bei der Programmierung die geschwindigkeitskritischen Abschnitte vollständig in Assembler, der Rest in der schnellen Programmiersprache QUICK geschrieben. Fast alle Funktionen der vorherigen Version wurden übernommen, wenn auch in anderer Form. Nur eine Anzeige der Randbegrenzung gibt es aus Speicherplatzgründen nicht mehr.

Worin besteht nun der Unterschied zur Version 1.0?

Der größte Unterschied ist wohl, daß im Gegensatz zur ersten Version statt einem gleich ZWEI Graphics-8-Bildschirme zur Verfügung stehen, also damit insgesamt eine Fläche von 640*192 Pixel. Wenn man nun losschreibt und in die Nähe des rechten Randes kommt, wird er einfach nach links weitergescrollt, bis die rechte Flächenbegrenzung erreicht ist. Auch hat man die Möglichkeit, Texte in fast jeder gewünschten Weise darzustellen: schattig, fett, fett und schattig, hohl, schräg (nach links und rechts), fett und dünn unterstrichen, durchgestrichen, mit und ohne Überlagerung (kombiniert mit hohl) und mit weiteren Kombinationen. Das Schöne dabei ist, daß dies mit JEDEM FONT möglich ist.

Der Autor sendete mir zuerst die Version 2.0 zu, zu der ich ihm noch Verbesserungsvorschläge machte, die er danach auch weitgehend übernahm. Dies hat die Bedienung des MFT sehr erleichtert. So gibt es jetzt eine Tastenkombination, mit der man auch vom Zeilenanfang sofort zum Zeilenende springen kann und sich nicht erst mit der TAB-Taste zeitraubend über die Fläche bewegen muß. Das Disk-Menü kann man nun mit der ESC-Taste verlassen, auch muß man sich nicht mehr die ganze Directory ansehen.

Sollte man versehentlich eine Parameteränderung angewählt haben, kann man sie jetzt mit einem Negativwert verlassen, ohne daß sich der eingestellte Wert ändert. Auch das Löschen von Zeichen wurde verbessert. Mit einem Parameter kann man die Größe einstellen und durch Modifizierung sogar kleine, geschlossene Kästchen zeichnen!

Neu ist auch die Einführung eines neuen Fontformates, das sich nun Mega-Font-Enhanced (=verbessert), kurz MFE nennt. Durch diese Maßnahme ist es möglich, seine DOS 2.x kompatiblen Disketten mit doppelt sovielen Mega-Fonts zu bespielen. Auf der Diskette befindet sich auch ein Konverter in Turbo-Basic, mit dem man das alte ins neue Format umwandeln kann.

Bis jetzt sind das alles noch keine sehr großen Unterschiede zur alten Version. Eine weitere, grundlegende Verbesserung ist die Einführung eines Modul-Managers. Dieser ermöglicht das Verwenden eines anderen Programmes im Mega-Font-Texter, das Funktionen ausführen kann, die im Hauptprogramm selbst nicht enthalten sind, z. B. Drucken.

So befindet sich auch gleich ein sehr komfortables Print-Modul auf der Diskette. Mit diesem kann man schnell, mittel- oder hochauflösend drucken. Als besonderes Plus wird eine Hi-Res-Adaption angeboten, die die niedrige Rechnerauflösung in eine höhrere umrechnet und dabei sogar die Konturen der Grafik glättet (womit das sonst auftretende "Zusammenmatschen" der Punkte vermieden wird)!

Außerdem kann man die hohe Auflösung noch 2/3 oder sogar 1/3 breit ausdrucken. Schließlich gibt es noch ein Ausdruckformat, bei der die Seitenverhältnisse berücksichtigt werden (Kreise also tatsächlich rund erscheinen), dafür wird aber ein kleiner Teil der Fläche beim Ausdruck ignoriert, was man jedoch umgehen kann, indem man das beim Erstellen der Grafik beachtet. Ihr Drucker muß bei diesem Print-Modul einen EPSON-kompatiblen Befehlssatz haben.

Man kann zwischen dem Haupt- und Ausdruckprogramm über den Modul-Manager wechseln, ohne daß dabei die Grafikfläche verlorengeht. Sogar ein vorheriges Starten des Hauptprogrammes ist nicht erforderlich, man kann also gleich das Modul starten. Ein Modul wird vom Manager gleich erkannt und zur Auswahl gestellt.

Abschließend kann ich sagen, daß es sich beim Mega-Font-Texter 2.06 um ein Programm handelt, das man ohne Einschränkungen weiterempfehlen kann. Das Programm leistet viel, das Programmkonzept ist gut durchdacht und die Anleitung verständlich. Wem die 8x8-Standardfonts zu wenig sind und das Arbeiten mit größeren, hochqualtitativen Fonts zum Beschriften von Titel- oder anderen Bildern Spaß macht, sollte sich unbedingt dieses Programm besorgen. Besitzer der ersten Version können sich gleich doppelt freuen: Es ist ein Update-Service geplant, wodurch die Anschaffung der neuen Version besonders günstig wird.
Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 263 DM 29,80

Achtung: Wer die Version 1.0 hat, schickt bitte die Diskette mit DM 15,- an uns, wir kopieren dann die neue Version auf die Rückseite.

ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überhaupt überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten.

Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

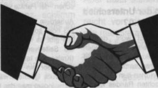
JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die **ATARI-GEMEINSCHAFT** zusammenhält.

Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, **sollten Sie alle USER aus Ihrem Bekanntenkreis auf das ATARI magazin ansprechen.**

Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe **XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.**

Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie.

Das Einzelexemplar kostet nur DM 3,-

ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte

6 Hefte kosten nur noch 15,-

13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-

O 3/87	O 5/88	O 3/89	O 11-12/89
O 1/88	O 6/88	O 7/89	
O 3/88	O 10/88	O 8/89	
O 4/88	O 11/88	O 9-10/89	

Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 4,- DM Versankosten)

Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Test: Animation Station

Workshops

MYDOS **TextPro+**

Waseo Publisher **GTIA Magic**

Bericht: Enrico 2

PD-Ecke: Neue Highlights

Player Missile: Letzter Teil

Neues von WASEO

Die Ausgabe 3/93 erscheint Ende April

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständige freie Mitarbeiter:

Peter Eilert
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Stefan Sölbrandt
Florian Baumann
Peter Kosch
Markus Rösner
Frederik Holst
Tobias Geuther
Stefan Heim
Friedhelm Marxen

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
7518 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax.: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Großer Programmierwettbewerb

Preise im Gesamtwert von 900,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 250,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 100,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

Großer Programmierwettbewerb (Dezember 1992)

Hier nun die Gewinner

1. ATARINA (Albrecht Niekamp)
2. Prolister 1200 (Albrecht Niekamp)
3. Straussenkampf (Oliver Cyranka)
4. Schallplattenverwaltung (Daniel Hinz)
5. Menüschreiber (Steffen Schneidenbach)
6. Auftrag 1 (Michael Schlegel)
7. Bücherbibliotheksverwaltung (Peter Meisel)
8. Demo 1 und 2 (Jens Neubauer)
9. Feuerwehrprogramm (Jörg Reichard)
10. Etikettendrucker (Andre Bartling)

Power per Post, PF 1540, 7518 Bretten

DTP-Freaks aufgepaßt !!!

WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP-Programm der Superlative. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Atari zur Druckerei. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift, alles können Sie herstellen. Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Lieferumfang gehört die WASEO-Programmdiskette, die PD 102 B mit tollen Bildmotiven und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein deutsches Qualitätsprodukt.



Best.-Nr. AT 168 **DM 34,90**

Zusatz-Diskette

Jetzt könnt Ihr richtig loslegen - das Zusatzset ist da! Mit über 120 Zeichensätzen und über 50 Fotos wird das Gestalten eigener Arbeiten mit dem Publisher zum wahren Vergnügen.

120 Zeichensätze und über 50 Fotos

Für einen unglaublich günstigen Preis erhaltet Ihr drei Diskettenseiten mit der zusätzlichen Software, die man problemlos für sich selbst nutzen kann. Wer sich also eine Menge Arbeit ersparen und Vielfalt richtig nutzen will, sollte sich das Zusatzset unbedingt zulegen!

Best.-Nr. AT 186 **DM 15,-**

5 Bilderdisketten

Auf 5 Beidseitig bespielten Disketten bieten wir Ihnen eine umfangreiche Bildersammlung mit über 400 ausgewählten und interessanten Motiven. Mit dieser Sammlung holen Sie noch mehr aus dem WASEO-Publisher heraus. Bilder kann man gar nicht genug haben, denn ein Bild sagt manchmal mehr als Worte aus.

Best.-Nr. AT 198 Bilderdisketten 1-5 **DM 25,-**

WASEO-Designer-Disk

Jetzt schlägt's dreizehn!

WASEO bringt schon wieder etwas neues für alle Freunde des WASEO-Publishers: Die Designer-Diskette!

Hier finden Sie drei Programme, die Sie bisher sicher vergeblich suchten:

Einen **Photopräsentor**, der Ihnen Ihre Photos in einer Art Diashow in verschiedenen Grafikauflösungen, abhängig von der Photogröße, auf den Bildschirm bringt.



Ein **Pageprinter**, der 8 (oder weniger) Bildschirm-Seiten zu einer kleinen Zeitung in DIN A6 auf ein einziges DIN A4-Blatt mit EPSON- und kompatiblen Druckern druckt, das Sie dann nur noch zusammenfalten müssen.

Den **Pagedesigner** - womit Sie eine Seite mit mehreren gleichen Photos zu beliebigen Mustern gestalten und ausdrucken können (EPSON-Drucker und kompatible), ohne es mehrmals umständlich laden zu müssen!

Alles kinderleicht bedienbar, komfortabel und übersichtlich programmiert, incl. ausführlicher, leicht verständlicher Bedienungsanleitung!

Zögern Sie nicht lange - mit dieser Diskette machen Sie auf jeden Fall einen guten Fang!

Best.-Nr. AT 208 **DM 24,-**

3 Neue Bilderdisketten

Wieder **3 neue** Bilderdisketten, die Ihre Sammlung an interessanten Grafiken erweitert. Gerade bei der Arbeit mit DTP ist es unverzichtbar seine Werke mit guten Grafiken auszuschmücken. Da es bereits 5 Bilderdisketten gibt, bezeichnen wir diese mit den Nummern 6,7, und 8.

Auf der Diskette 6 finden Sie Motive zum Thema Tiere, Menschen und Gesichter. Auf der Nummer 7 finden Sie auf beiden Diskettenseiten die Flaggen von vielen Nationen. Auf der Diskette 8 ist der Schwerpunkt Astrologie und Piktogramme.

KOREA (NORTH)

Bilderdisketten 6-8 Best.-Nr. AT 228 **DM 16,-**

Mit unserem ausführlichen DTP-Angebot stellen wir jeden zufrieden!!!

Falls Sie sich für Desktop Publishing interessieren sind Sie bei uns an der richtigen Stelle.

Für alle Neueinsteiger haben für folgende DTP-Pakete:

Grundpaket

Waseo-Publisher, Zusatz-Set, 5 Bilderdisketten zum Preis von nur

Best.-Nr. AT 229 **DM 64,90**

Erweiterungspaket

Waseo-Designer Disk, Bilderdisketten 6-8 für nur

Best.-Nr. AT 230 **DM 34,90**

Grundpaket + Erweiterungspaket

Best.-Nr. AT 231 **nur noch** **DM 94,-**

POWER PER POST, PF 1640, 7518 BRETTEN, TEL. 07252/3058